

BOSS®

DR-880 Dr. Rhythm

Bedienungsanleitung

Wir bedanken uns für Ihre Entscheidung zum BOSS DR-880 Dr. Rhythm.

Lesen Sie zuerst die Sicherheitshinweise auf den Seiten 2–5.

Lesen Sie danach diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Instrumentes vertraut zu machen.

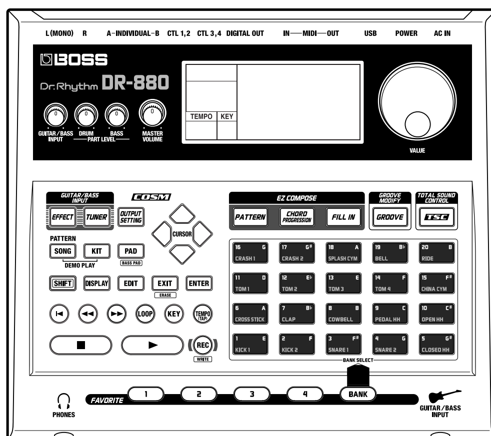
Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

■ In dieser Anleitung verwendete Symbol

- Text oder Zeichen in eckigen Klammern [ ] bezeichnen Bedientaster.

  [EFFECT] EFFECT-Taster

  [PATTERN] PATTERN-Taster



SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol macht auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das Zeichen im Dreieck gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: Das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
	Das ⃠ Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
	Das ● Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠WARNUNG

- Lesen Sie die folgenden Hinweise sowie die Bedienungsanleitung, ehe Sie das Gerät benutzen.

- Das Gerät und das Netzteil darf in keiner Weise verändert oder geöffnet werden.

- Nehmen Sie keine eigenen Reparatur-Versuche vor, sondern überlassen Sie dies einem qualifizierten Techniker. Wenden Sie sich bei allen Reparaturen an eine autorisierte Roland-Werkstatt oder an ein Roland Service Center.

- Lagern oder benutzen Sie das Gerät nicht dort,
  - wo es extremen Temperaturen ausgesetzt ist (wie z.B. bei direkter Sonneneinstrahlung, in der Nähe von Heizungen, auf Heizkörpern);
  - wo Dampf oder Feuchtigkeit herrscht (z.B. in Waschräumen, Bädern, nassen Böden);
  - wo es staubig ist oder das Gerät starken Erschütterungen ausgesetzt ist.

- Achten Sie darauf, dass das Gerät waagerecht und stabil steht.

⚠WARNUNG

- Benutzen Sie nur das mitgelieferte Netzteil. Dieses Instrument darf nur mit einem Netzanschluss verbunden werden, der die auf dem Gerät aufgedruckte Netz-Spannung besitzt.

- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen!

- Dieses Instrument kann in Verbindung mit Verstärkern und Lautsprechern oder auch Kopfhörern sehr starke Lautstärken erzeugen. Stellen Sie daher die Lautstärke nicht zu hoch ein, um Ihr Gehör nicht zu überlasten. Wenn Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie einen Gehörspezialisten auf.

- Lassen Sie keine Gegenstände (z.B. leicht brennbares Material, Münzen, Nadeln usw.) oder Flüssigkeiten (Wasser, Getränke usw.) in das Gerät gelangen.

⚠ WARNUNG

- Trennen Sie sofort das Netzkabel vom Stromnetz und schalten Sie das Gerät aus, falls:
  - Das Netzkabel oder dessen Stecker beschädigt sind; oder
  - Gegenstände bzw. Flüssigkeiten in das Gerät gekommen sind; oder
  - Das Gerät nass geworden ist; oder
  - Das Gerät nicht mehr korrekt arbeitet
  - Nehmen Sie sobald als möglich Kontakt mit qualifiziertem Service-Personal auf.

- In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.

- Schützen Sie das Gerät vor starken Erschütterungen und lassen Sie es nicht fallen.

- Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermässige Belastung durch zu hohen Stromfluss kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen.

- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Fachhändler zu Rate ziehen, oder wenden Sie sich an das nächste Roland Service Center (gelistet auf der Seite “Information“).

- Spielen Sie eine CD-ROM niemals mit einem gewöhnlichen Audio-CD-Spieler ab. Der resultierende Klang könnte Ihre Lautsprecher, andere Teile Ihrer Audio-Anlage oder womöglich Ihr Gehör beschädigen.

⚠ VORSICHT

- Das Instrument und der AC-Adapter sollten so platziert werden, dass eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.

- Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie immer den Stecker an, um Netz- und andere Kabel-Verbindungen zu lösen oder herzustellen.

- Eine Staubansammlung am Stromanschluss kann den Kontakt beeinträchtigen und schlimmstenfalls zum Brand führen. Entfernen Sie solchen Staub in regelmässigen Abständen mit einem trockenen Tuch. Bei längerem Nichtgebrauch des Gerätes sollten Sie ausserdem den Netzstecker vom Stromnetz trennen.

- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel ausserdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.

- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen.

- Fassen Sie niemals den Netzstecker oder das Netzkabel mit feuchten oder nassen Händen an.

- Bevor Sie das Gerät bewegen, um es an einem anderen Platz aufzustellen, sollten Sie nicht nur das Netzteil vom Gerät trennen, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel.

- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus, und trennen Sie es von der Stromversorgung.

- Bei Gewitter sollten Sie das Stromkabel vom Stromnetz trennen.

WICHTIGE HINWEISE

Stromversorgung

- Verwenden Sie keinen Stromkreis, an den auch Störgeräusche produzierende Geräte angeschlossen sind, z.B. Motoren oder Lichtsysteme. Verwenden Sie ggf. ein Geräuschfilter-System zwischen Gerät und Stromversorgung.
- Der AC-Adapter erwärmt sich nach einiger Zeit. Dieses ist normal.
- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen vornehmen, um Fehlfunktionen oder Beschädigungen vorzubeugen.

Positionierung

- Vermeiden Sie die Aufstellung dieses Instrumentes in der Nähe von Leistungsverstärkern oder anderen Geräten mit grossen Transformatoren, um Brummgeräuschen vorzubeugen. Verändern Sie gegebenenfalls die Aufstellposition des Gerätes.
- Verwenden Sie dieses Instrument nicht in der Nähe von Radio- und TV-Empfängern, um Einstreuungen zu vermeiden.
- Der Betrieb von z.B. Funkgeräten oder Mobiltelefonen in direkter Nähe des Gerätes kann Nebengeräusche erzeugen. Vergrössern Sie in diesem Fall die Distanz zwischen diesem Gerät und den Funkgeräten oder schalten Sie letztere ab.
- Setzen Sie das Instrument keiner direkten Sonneneinstrahlung oder anderen starken Hitzequellen aus, da das Gehäuse ansonsten aufgrund der Hitze verformt bzw. die Geräteoberfläche verfärbt werden kann.
- Wenn Sie das Instrument an einen anderen Ort mit stark veränderten klimatischen Bedingungen (z.B. grosse Temperatur- oder Feuchtigkeitsunterschiede) transportieren, kann sich im Inneren Kondenswasser bilden. Dies kann beim Betrieb des Gerätes zu ernsthaften Schäden führen. Lassen Sie daher nach einem solchen Ortswechsel das Gerät mehrere Stunden ruhen, bis das Kondenswasser verdunstet ist.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Bei Bedarf kann auch ein mildes, neutrales Reinigungsmittel verwendet werden. Reiben Sie danach die Geräteoberfläche wieder trocken.
- Verwenden Sie niemals Alkohol, Benzin, Verdünner oder andere ätzende chemische Reiniger, damit sich das Gehäuse nicht verfärbt oder verformt.

Reparatur und Datensicherung

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Instrumentes alle User-Daten verloren gehen können. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher sichern. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit User-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich.
- Auch während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern (per MIDI auf einem externen Sequenzer oder über USB auf einem Computer), damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Instrumentes die Daten nicht verloren sind.
- Sind interne Daten verloren gegangen oder extern gesicherte Bulk Dumps bzw. Computer-Speicherdaten beschädigt, können diese nicht mehr wiederhergestellt werden. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste, die aufgrund einer solchen Situation auftreten können.

Zusätzliche Hinweise

- Behandeln Sie die Bedienelemente (Regler, Taster und Anschluss-Buchsen) mit der notwendigen Sorgfalt.
- Drücken oder schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel mit dem Instrument verbinden, fassen Sie immer am Stecker an und nicht am Kabel selbst. Damit beugen Sie Beschädigungen der Kabel und Anschluss-Buchsen vor.
- Achten Sie bei Betrieb des Instrumentes immer darauf, dass Sie die Lautstärke nicht zu hoch einstellen, um Gehörschäden (auch wenn Sie Kopfhörer benutzen) vorzubeugen.
- Wenn Sie das Instrument transportieren möchten, verwenden Sie entweder die Originalverpackung oder eine andere gleichwertige Verpackung (z.B. ein Hardcase).
- Benutzen Sie nur die empfohlenen Pedale (DP-8, DP-6, EV-5 usw., separat erhältlich). Andere Pedale können Fehlfunktionen oder gar Beschädigungen des Gerätes hervorrufen.
- Benutzen Sie zum Anschliessen des Gerätes Standard-Kabel ohne internen Widerstand. Manche Anschlusskabel besitzen einen internen Widerstand, wodurch der Sound sehr leise und qualitativ unbefriedigend weitergegeben wird. Fragen Sie ggf. beim Hersteller des Kabels nach.
- Die in dieser Anleitung gedruckten Display-Abbildungen dienen lediglich als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Abbildung im Display Ihres Instrumentes übereinstimmen.

Behandlung von CD-ROMs

- Vermeiden Sie Verunreinigungen und Kratzer auf der Datenseite der CD-ROM. Verkratzte oder verschmutzte CD-ROMs können evtl. nicht mehr richtig gelesen werden. Säubern Sie CD-ROMs ggf. mit den üblichen, im Handel erhältlichen CD-Reinigern.

Inhalt

Kapitel 4 Songs (aufzeichnen/editieren/spielen)..................75

Kapitel 5 Spielen der Gitarre/des Bass...............................85

Kapitel 6 Verändern der TSC-Einstellungen.........................99

Kapitel 10
USB 133

Anhang 145

Eigenschaften

■ Professionelle Sounds

● Hochwertige Wellenformen

Der DR-880 besitzt eine Vielzahl von Rhythmus-Patterns mit Drum- und Bass-Spuren. 440 Drum- und Percussion-Sounds sowie 40 verschiedene Bass-Sounds sorgen für eine reichhaltige Auswahl an Sounds, die über die Spieldynamik in der Lautstärke und Klangfarbe verändert werden können.
Zusätzlich zu den 100 Preset-Kits können 100 eigene User-Kits erstellt werden.

● Drastische Sound-Veränderungen durch Insert-Effekte

Der Drum-Part ist mit drei Insert-Effekten ausgestattet (3-Band EQ und Compressor). Sie können einzelnen Drumsounds wie Kick oder Snare mit den Insert-Effekten bearbeiten und dadurch den Sound entsprechend aggressiv gestalten.
Der Bass-Part besitzt einen Compressor und einen COSM Amp und ermöglicht damit das realistische Nachbilden eines Bass-Verstärkers.

COSM (Composite Object Sound Modeling)
Composite Object Sound Modeling (COSM) ist eine von Roland entwickelte Modeling-Technologie, die alle Bedingungen eines Instrumentes oder Effektes originalgetreu nachbildet.

● TSC (Total Sound Control)-Funktion

Mithilfe der TSC-Funktion wird der Gesamt-Klangcharakter geprägt. Dafür steht ein Stereo 3-Band EQ und ein Reverb-Prozessor zur Verfügung.
Die TSC-Einstellungen werden als Patches gespeichert. Zusätzlich zu den 20 Preset-Patches können 20 eigene TSC-Patches gespeichert werden.

■ Rhythmus-Patterns und Songs

Der DR-880 besitzt 500 Preset Rhythmus-Patterns, und Sie können 500 eigene Rhythmus-Patterns erstellen. Außer der Echtzeit-Aufnahme (Realtime) oder der Einzelschritt-Eingabe (Step) können Sie die EZ Compose- und Groove Modify-Funktionen nutzen, um Variationen eines Rhythmus-Patterns zu erstellen.
Mehrere Rhythmus-Patterns können zu einem “Song” zusammen gestellt werden. Bis zu 100 Songs können auf diese Weise programmiert werden.

● EZ Compose

Die EZ Compose-Funktion ermöglicht das schnelle Erstellen von eigenen Patterns, ohne dass Sie eine Aufnahme durchführen müssen. Die drei EZ COMPOSE-Taster besitzen die folgen Funktionen:

[PATTERN]
Auswahl individueller Phrasen für die Sounds Hi-hat, Kick und Snare, Percussion und Bass.

[CHORD PROGRESSION]
Ermöglicht die Auswahl einer Akkordfolgen-Reihe für den Bass-Sound. Damit lässt sich z.B. sehr schnell eine Blues-Akkordfolge eingeben.

[FILL IN]
Ermöglicht das Einfügen eines Fill In-Patterns. Der DR-880 besitzt sowohl sehr kurze Fills als auch solche, die bis zu einem Takt lang sind.

● Groove Modify-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie sog. “Ghost Notes” erzeugen und mit “Shuffle” oder “Velocity” dem Rhythmus den letzten Schliff verleihen.

■ Eingang für Gitarre bzw. Bass

Der DR-880 besitzt einen Eingang für eine Gitarre bzw. einen Bass sowie hochqualitative Multieffekte inkl. einem COSM AMP-Effekt. Sie können die Gitarre bzw. den Bass direkt anschließen und zu einem Rhythmus-Pattern jammen und üben.
Die Multieffekte besitzen Algorithmen für E-Gitarre, Akustik-Gitarre und Bass. Die Effekt-Einstellungen können als "Patches" gesichert werden. 50 Preset-Patches sind im DR-880 fest gespeichert, und Sie können 50 eigene Effekt-Patches erstellen. Mithilfe des eingebauten Stimmgerätes können Sie die Gitarre/den Bass direkt mit dem DR-880 stimmen, so dass kein externes Stimmgerät mehr benötigt wird.

■ Nützliche Funktionen und Anschlüsse

● Großen, beleuchtetes Display

Im Display werden alle wichtigen Informationen übersichtlich dargestellt, z.B. die Akkordfolgen und die Patterns.

● FAVORITE-Funktion

Häufig benutzte Patterns, Songs oder Effekt-Patches können auf einen der Favorite-Taster registriert werden. Damit lassen sich diese schnell und unkompliziert anwählen. Sie können 20 Bänke à 4 Taster belegen, so dass insgesamt 80 Favorite-Einstellungen zur Verfügung stehen.

● Steuerung über Fußschalter

Sie können den DR-880 mit bis zu vier Fußtastern fernsteuern, so dass Sie während des Gitarre/Bass-Spiels den DR-880 nicht mit der Hand bedienen müssen. Zu den Fußtaster-Funktionen gehören Start/Stop, Umschalten der Patterns, Eingabe des Tempos oder Umschalten des Gitarren-Effektes.
Sie können auch ein Expression-Pedal anschließen und die Lautstärke steuern oder das Pedal als Wah-Pedal verwenden.

● Mehrere Ausgangs-Buchsen

Außer den Klinkenbuchsen besitzt der DR-880 weitere Cinch-Anschlüsse für das Master Out-Signal sowie einen koaxialen Digital-Ausgang, der direkt mit dem Digitaleingang eines Digital-Recorders (z.B. der Roland VS-Serie) verbunden werden kann.
Des weitern stehen zwei analoge Einzelausgänge zur Verfügung, die z.B. verwendet werden können, um das Gitarren/Bass-Signal an einen externen Verstärker oder einen Drum- oder Bass-Sound an ein externes Effektgerät zu leiten.

● USB-Anschluss

Über USB können Sie den DR-880 mit einem Rechner verbinden und z.B. SMF-Daten importieren, die dann als Rhythmus-Patterns verwendet werden. Der USB-Anschluss kann auch als MIDI-Interface genutzt werden.

● Synchronisation zu Digital Recordern und MIDI-Sequenzern

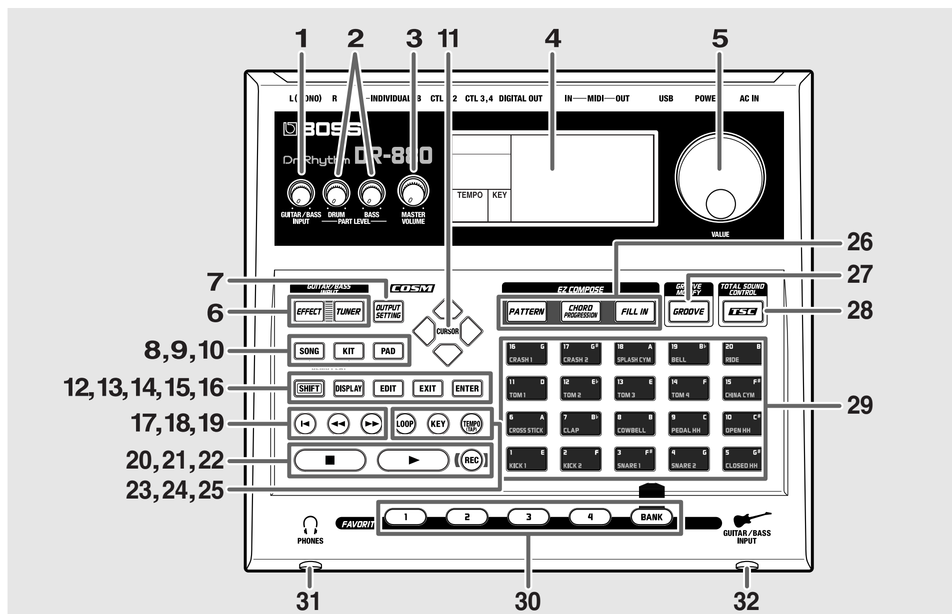
Der DR-880 kann über MIDI zu externen Digital-Recordern wie der VS- oder BR-Serie synchronisiert werden. Sie können auch MIDI-Daten eines externen MIDI-Sequenzers in den DR-880 überspielen.

● Dynamische Pads

Die Pads sind anschlagdynamnisch und ermöglichen die Steuerung von Lautstärke und Klangfarbe. Bei Aufnahme eines Patterns werden die unterschiedlichen Dynamikstufen des Spiels aufgezeichnet.

Die Bedienoberfläche und Rückseite

Die Bedienoberfläche



1. GUITAR/BASS INPUT-Regler

Bestimmt die Lautstärke des an der GUITAR/BASS INPUT-Buchse angeschlossenen Instrumentes.

2. PART LEVEL

DRUM-Regler

Bestimmt die Lautstärke des Drum-Parts.

BASS-Regler

Bestimmt die Lautstärke des Bass-Parts.

3. MASTER VOLUME-Regler

Bestimmt die Gesamt-Lautstärke.

4. Display

Zeigt alle wichtigen Informationen an.

5. VALUE-Rad

Verändert den Wert eines Parameters.

6. GUITAR/BASS INPUT

Dieser Taster rufen diue Parameter für das an der GUITAR/BASS INPUT-Buchse angeschlossene Instrument auf.

EFFECT-Taster

Auswahl, Ein/Ausschalten und Verändern des Effektes.

TUNER-Taster

Aktivieren des internen Stimmgerätes.

7. OUTPUT SETTING-Taster

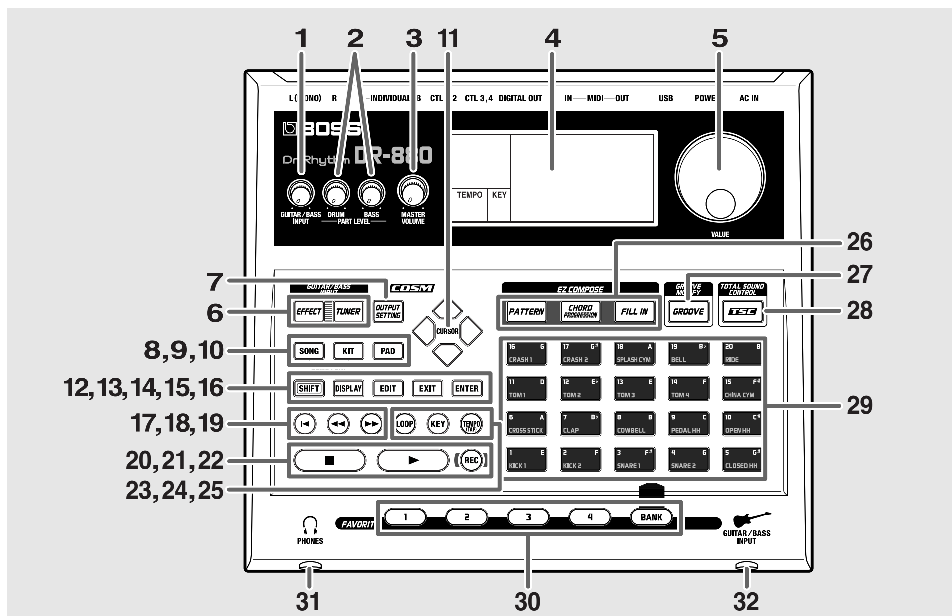
Ruft die Parameter für die Ausgangsbuchsen auf.

8. SONG/PATTERN-Taster

Umschalten zwischen Song Mode und Pattern Mode.

9. KIT-Taster

Wechseln von Drum-Kits.



10. PAD-Taster

Umschalten der Pad-Bänke.

11. CURSOR-Taster

Bewegen des Cursors.

12. SHIFT-Taster

Aufrufen der Zusatzfunktionen anderer Taster.

13. DISPLAY-Taster

Umschalten der Anzeige des Pattern- oder Song Play-Display.

14. EDIT-Taster

Aufrufen des Edit-Menus.

15. EXIT-Taster

Verlassen eines Edit-Displays.

16. ENTER-Taster

Bestätigen einer Auswahl bzw. eines Wertes.

17. |◀ (Reset)-Taster

Sprung zum Beginn eines Songs oder Patterns.

18. ◀◀ (Rewind)-Taster

Zurücksetzen der Song/Pattern-Position.

19. ▶▶ (Fast-Forward)-Taster

Vorsetzen der Song/Pattern-Position.

20. ■ (Stop)-Taster

Stoppen des Song/Pattern-Playbacks.

21. ▶ (Play)-Taster

Starten des Song/Pattern-Playbacks.

22. REC (Recording)-Taster

Aktivieren der Aufnahme-Funktion (S. 54).

23. LOOP-Taster

Ein- und Ausschalten des Loop-Playback (S. 82) für einen Song.

24. KEY-Taster
Verändern der Tonart bei Abspielen eines Songs/Patterns.

25. TEMPO (TAP)-Taster
Eingabe des Tempos bei Abspielen eines Songs/Patterns.
Wenn Sie diesen Taster mehrfach hintereinander antippen, wird das entsprechend berechnete Tempo automatisch ausgewählt (Tap Tempo-Funktion).

26. EZ COMPOSE

PATTERN-Taster
Schnelles Verändern von Patterns.

CHORD PROGRESSION-Taster
Auswahl einer Akkordfolge.

FILL IN-Taster
Einfügen von Fill-Ins.

27. GROOVE MODIFY-Taster
Aufrufen der Groove Modify-Funktion.

28. TSC (Total Sound Control)-Taster
Ein/Ausschalten bzw. Editieren eines TSC-Patches (S. 30, S. 100)

29. Key Pads
Spielen der Drum- und Bass-Sounds.

30. FAVORITE
Sie können bis zu 80 Favorite-Einstellungen (20 Bänke x 4) für Patterns/Songs oder Gitarren-Effekte registrieren.

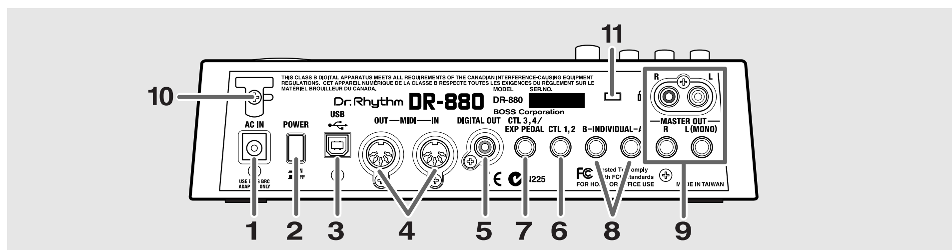
1–4-Taster
Aufrufen eines Patterns/Songs oder Gitarren-Effektes.

BANK-Taster
Umschalten der Favorite-Bank durch Halten des BANK-Tasters und Drücken eines der Pads 1–20.

31. PHONES-Buchse
Hier können Sie einen Stereokopfhörer anschließen.

32. GUITAR/BASS INPUT-Buchse
Hier wird die Gitarre bzw. der Bass angeschlossen.

Rückseite



1. AC IN (AC Adapter)-Buchse

Hier wird der dem DR-880 beigefügte BRC-Adapter angeschlossen.

NOTE

Verwenden Sie nur diesen beigefügten Adapter. Die Nutzung andere Netzadapter kann das Gerät und den Netzadapter beschädigen.

2. POWER-Schalter

Schaltet den DR-880 ein bzw. aus.

3. USB-Anschluss

Ermöglicht die Verbindung zu einem Rechner mit USB-Anschluss.

4. MIDI-Anschlüsse (IN/OUT)

Ermöglichen das Empfangen (IN) und Senden (OUT) von MIDI-Daten.

5. DIGITAL OUT-Anschluss

Über diesen Anschluss wird das Stereo-Master-Signal digital ausgegeben und kann mit einem Digital-Recorder, der einen koaxialen digitalen Eingang besitzt, aufgenommen werden.

6. CTL 1, 2-Buchse

Hier können Sie Fußtaster anschließen (FS-6 oder FS-5U; zusätzliches Zubehör) und verschiedene Funktionen steuern.

7. CTL 3, 4/EXP PEDAL-Buchse

Hier können Sie Fußtaster (FS-6 oder FS-5U; zusätzliches Zubehör) bzw. ein Expression-Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör) anschließen und verschiedene Funktionen steuern.

8. INDIVIDUAL A, B-Buchsen

Über diese Buchsen kann das Signal eines Sounds einzeln ausgegeben werden.

9. MASTER OUT-Buchsen R/L (MONO)

Über diese Buchsen wird das Gesamtsignal in stereo ausgegeben.
Wenn Sie den DR-880 in mono spielen möchten, verbinden Sie nur die L (MONO)-Buchse.

10. Kabelhaken

Führen Sie das Kabel des Netzadapters um diesen Haken. Dieser dient als Zugentlastung und verhindert, das bei Zug am Kabel dieses aus der Netzbuchse gezogen und die Stromversorgung unterbrochen wird.

11. Security Slot (SECURITY LOCK)

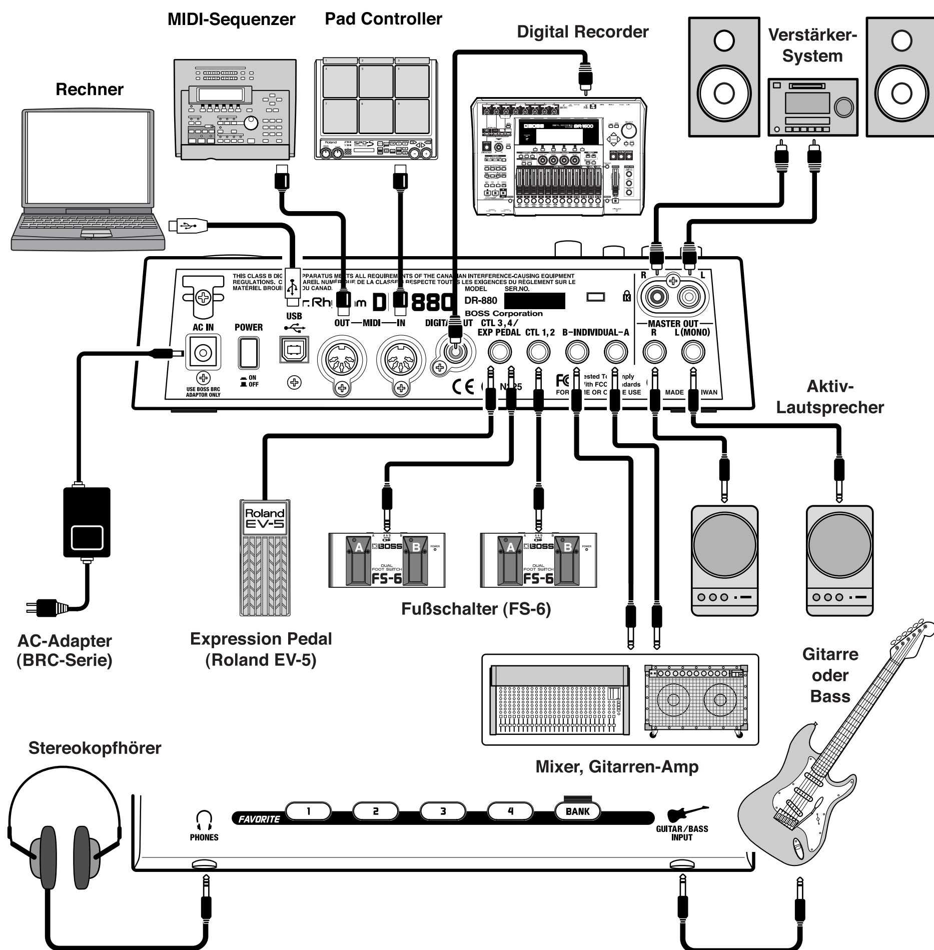
Hier können Sie eine Stahlkette anschließen, (“Kensington Micro Saver”), die als Diebstahlschutz dient.
Nähere Informationen finden Sie unter http://www.kensington.com/

Vorbereitungen

Die Anschlüsse

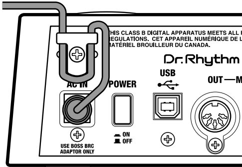
Der DR-880 besitzt keinen Verstärker und keine Lautsprecher. Sie benötigen daher ein externes Verstärker-system bzw. einen Kopfhörer, um die Sounds des DR-880 zu hören.

Zubehör wie Audiokabel, MIDI-Kabel Kopfhörer und Fußschalter sind dem DR-880 nicht beigefügt. Dieses Zubehör erhalten Sie bei ihrem BOSS/ROLAND Vertragspartner.



NOTE
Bevor Sie Kabelverbindungen vornehmen, schalten Sie den DR-880 und das Verstärkersystem aus, um eventuelle Beschädigungen empfindlicher Komponenten wie Lautsprecher zu vermeiden.

Führen Sie das Netzkabel des Netzteils um den Kabelhaken auf der Rückseite. Dieser dient als Zugentlastung und verhindert, dass die Stromversorgung unterbrochen wird, wenn am Netzkabel gezogen wird.



1 **Überprüfen Sie, ob**

- Die Lautstärke des DR-880, der anderen Geräte und des Verstärker-Systems auf Minimum geregelt ist
- Der DR-880, die anderen Geräte und das Verstärker-System ausgeschaltet sind.

2 **Verkabeln Sie den DR-880 und das Verstärkersystem bzw. den Kopfhörer (siehe vorherige Seite).**

Um den vollen Sound des DR-880 zu erhalten, sollten Sie diesen immer in stereo verkabeln bzw. einen Stereokopfhörer verwenden. Falls eine Mono-Verbindung gewünscht ist, verkabeln Sie nur die OUTPUT L (MONO)-Buchse.

Ein- und Ausschalten

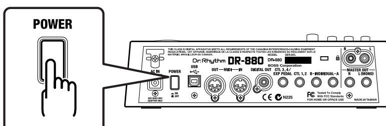
■ Einschalten

Schalten Sie die Geräte immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge ein. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vor.

1 **Überprüfen Sie ob:**

- Der DR-880 korrekt mit den anderen Geräten verbunden ist
- Die Lautstärke des DR-880, der anderen Geräte und des Verstärker-Systems auf Minimum geregelt ist.

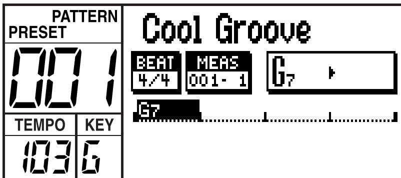
2 **Drücken Sie den POWER-Schalter auf der Rückseite des DR-880.**



NOTE

Der DR-880 ist mit einem internen Schutzschaltkreis ausgestattet, der nach Einschalten überbrückt wird. Daher dauert es ein paar Sekunden, bis das Gerät betriebsbereit ist.

Nach Einschalten des DR-880 erscheint das "**Pattern Play-Display**" (siehe folgende Abbildung):



3 **Schalten Sie das Verstärkersystem und die anderen Geräte ein.**

4 **Drücken Sie [▶].**

Das Playback des ausgewählten Patterns wird gestartet.

Mit dem MASTER VOLUME-Regler und den PART LEVEL (DRUM, BASS)-Reglern können Sie die Lautstärke der Sounds verändern.



Regeln Sie die Lautstärke bei Bedarf auch am externen Verstärkersystem.

5 **Drücken Sie [■], um das Playback zu stoppen.**

■ Ausschalten

1 **Überprüfen Sie, ob**

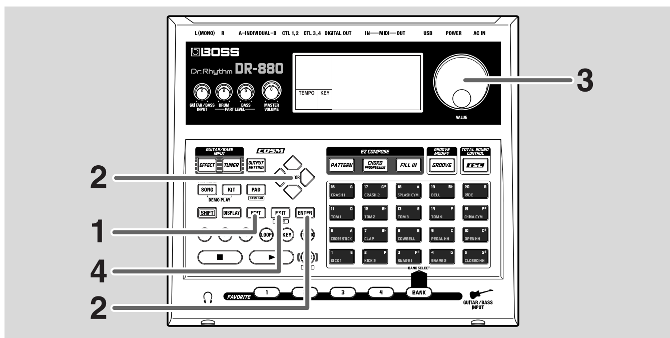
- Die Lautstärke des DR-880, der anderen Geräte und des Verstärker-Systems auf Minimum geregelt ist.

2 **Schalten Sie das externe Verstärkersystem aus.**

3 **Schalten Sie den DR-880 und die anderen Geräte aus.**

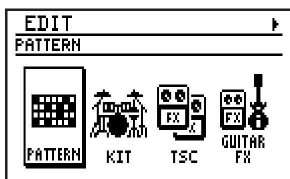
Einstellen des Display-Kontrasts

Wenn die Symbole im Display des DR-880 schwer zu lesen sind, können Sie den Kontrast des Displays wie folgt nachregeln.



1 **Drücken Sie [EDIT].**

Das Edit Menu-Display erscheint.



2 **Bewegen Sie den Cursor mit [CURSOR] ◁ / ▷ auf das "LCD"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**

Das LCD Contrast-Display erscheint.



3 **Stellen Sie mit dem [VALUE]-Rad den Display-Kontrast ein (Bereich: 1–16).**

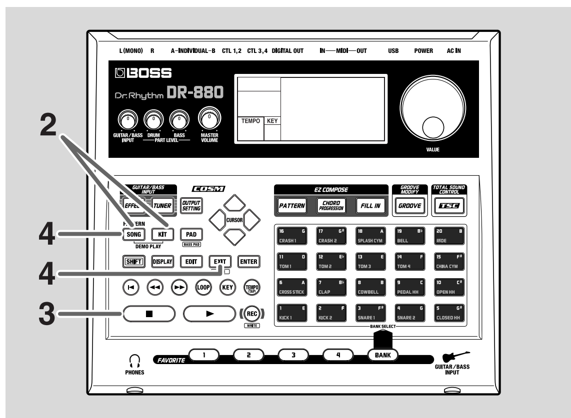
4 **Drücken Sie [EXIT].**

Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die neue Einstellung wird gesichert.

* *Schalten Sie den DR-880 in keinem Fall aus, während im Display "Now writing.." angezeigt wird, ansonsten werden die Daten des internen Speichers beschädigt.*

Kurzanleitung

Abspielen des Demo Songs

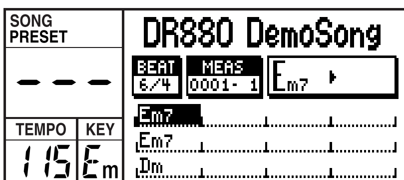


1 **Wählen Sie das Pattern Play-Display aus (S. 19).**

Drücken Sie ggf. so oft [EXIT], bis das Pattern Play-Display erscheint.

2 **Halten Sie [SONG], und drücken Sie [KIT].**

Der Demo Mode wird aktiviert und der Demo Song gestartet.



3 **Um das Demo-Playback zu stoppen, drücken Sie [■].**

Mit [▶] können Sie das Playback fortsetzen.
Nach Erreichen des Songendes wird der Demo Song ab Beginn wiederholt.

* *Die Spieldaten des Demo Songs werden nicht über MIDI OUT ausgegeben.*

4 **Um den Demo Mode wieder zu verlassen, drücken Sie [SONG/PATTERN] oder [EXIT].**

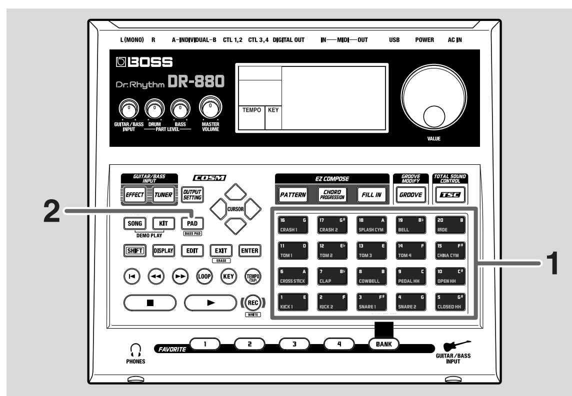
NOTE

MEMO

Der Demo Mode kann vom Pattern Play-Display oder Song Play-Display aus angewählt werden (S. 75).

DR-880 Demo Song

Spielen der Sounds mit den Pads



1 **Schlagen Sie die Pads an.**

Den Pads sind verschiedene Drumsounds (Instrumente) zugeordnet.

MEMO
Die Pads sind anschlagdynamisch. Über die Spieldynamik können sowohl die Lautstärke als auch die Klangfarbe variiert werden.

Umschalten der Pad-Bänke

Sie erreichen noch mehr Sounds, wenn Sie die Pad-Bank umschalten.

2 **Drücken Sie [PAD].**

Sie können einer der Pad-Bänke DRUM 1–3 auswählen. Die aktuell gewählte Pad-Bank wird im Display angezeigt.



* *Nach kurzer Zeit wird anstelle des Pad-Bank-Displays wieder das vorherige Display angezeigt.*

MEMO
Die Pad-Bänke beinhalten unterschiedliche Zusammenstellungen von jeweils 20 Drumsounds.

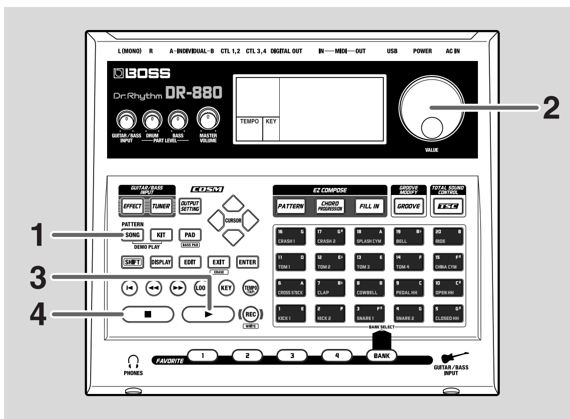
MEMO
Durch Halten von [SHIFT], und Drücken von [PAD] können Sie die Pads so umschalten, dass Bass-Sounds gespielt werden. Dabei werden über die Pads verschiedene Tonhöhen gespielt. Die Tonhöhe (der Notenname) ist oben rechts von den Pads aufgedruckt. Nähere Informationen zu den Pad-Bänken finden Sie auf S. 41.

Spielen der Patterns

Der DR-880 besitzt 500 Preset-Patterns und 500 User-Patterns.

MEMO
Ein “Pattern” ist ein Phrase mit 2-4 Takten, die wiederholt wird.

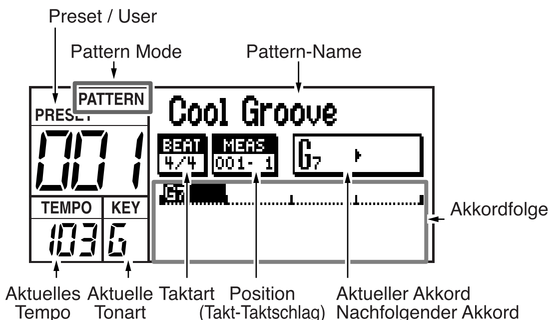
Auswählen und Spielen von Patterns



MEMO
Preset-Patterns können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden. Das Überschreiben im Preset-Bereich ist nicht möglich.

User-Patterns können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.

1 **Drücken Sie [SONG/PATTERN], so dass die “PATTERN”-Anzeige erscheint.**



2 **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Pattern aus.**

Nach den Preset-Patterns 001–500 erreichen Sie die User-Patterns 001–500.

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und das VALUE-Rad drehen, werden die Pattern-Nummern in 10er-Schritten umgeschaltet.*
* *Wenn Sie [SHIFT] halten und [SONG/PATTERN] drücken, können Sie zwischen den Bereichen Preset (P) und User (U) umschalten.*

3 **Drücken Sie [▶].**

Das ausgewählte Pattern wird gestartet.

Während des Playbacks können Sie mit dem VALUE-Rad schon das gewünschte nachfolgende Pattern anwählen. Der Name dieses Patterns wird im Display invertiert dargestellt.

Nach Abschluss des aktuellen Patterns schaltet der DR-880 auf das nachfolgende Pattern um.

* *Um das Pattern während des laufenden Playbacks sofort umzuschalten, drücken Sie [CURSOR] ◁ / ▷ .*

4 **Um das Playback zu stoppen, drücken Sie [■].**

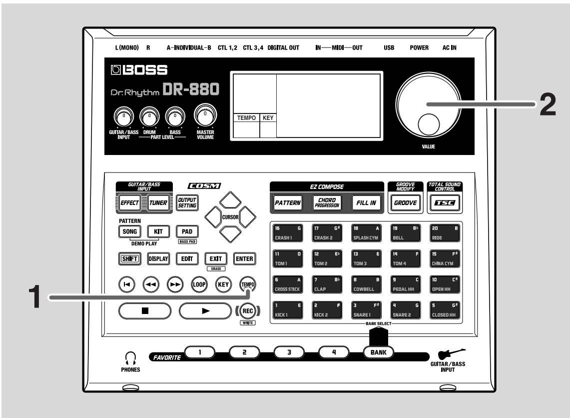
Mit [▶] wird das Playback ab der Stop-Position fortgesetzt.
Mit [|◀] wird das Pattern an seinen Anfang zurückgesetzt und kann dann mit [▶] ab Beginn gestartet werden.

Nähere Informationen zu den Preset-Patterns finden Sie auf S. 156.

MEMO
Die Patterns des DR-880 bestehen aus “Drum-Part” und “Bass-Part”.

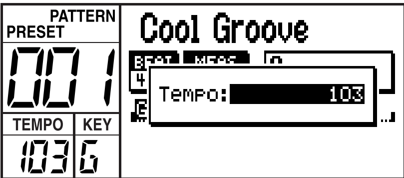
Verändern des Tempo

Das Abspiel-Tempo kann wie folgt verändert werden.



1 **Drücken Sie [TEMPO (TAP)].**

Das Tempo-Display erscheint.



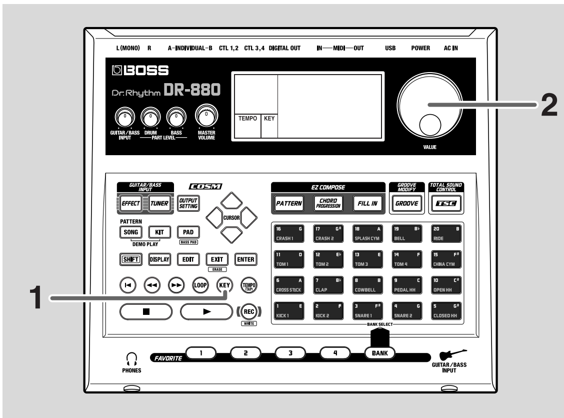
2 **Stellen Sie das gewünschte Tempo mit dem VALUE-Rad ein.**

Der Einstellbereich ist 20–260 bpm.
Sie können das Tempo auch mit dem [TEMPO (TAP)]-Taster eintippen (“Tap Tempo”-Funktion).
Drücken Sie [TEMPO (TAP)] viermal oder häufiger gleichmäßig im gewünschten Tempo. Der DR-880 berechnet daraus einen Durchschnittswert und setzt diesen als neues Tempo ein.

* *Nach kurzer Zeit verschwindet das Tempo-Display wieder automatisch.*

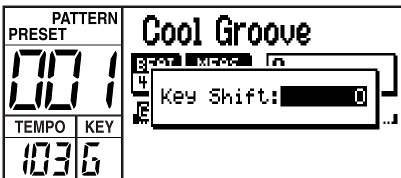
Verändern der Tonart

Sie können die Tonart des Bass-Parts mit der Funktion "Key Shift" verschieben.



1 **Drücken Sie [KEY].**

Das Key Shift-Display erscheint.



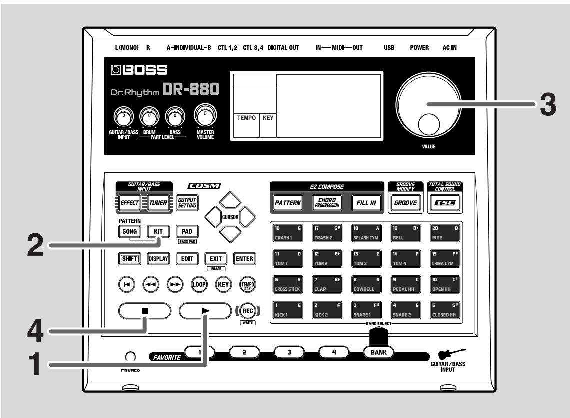
2 **Stellen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Tonhöhen-Verschiebung ein.**

Bereich: -12–+12 Halbtöne (entspricht ±1 Oktave)

* *Nach kurzer Zeit verschwindet das Key Shift-Display wieder automatisch.*

Wechseln des Drum-Kits

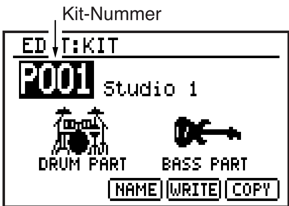
Sie können ein Pattern in seiner Spielweise variieren, indem Sie das Drum-Kit wechseln und damit die Auswahl der Sounds verändern.
Der DR-880 besitzt100 Preset Kits sowie100 User Kits.



1 **Drücken Sie [▶], um das Pattern-Playback zu starten.**

2 **Drücken Sie [KIT].**

Das Kit-Display erscheint.



3 **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Kit aus.**

Nach den Preset-Kits P001–P100 erreichen Sie die User-Kits U001–U100.

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und das VALUE-Rad drehen, werden die Kit-Nummern in 10er-Schritten umgeschaltet.*

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und [KIT] drücken, können Sie zwischen den Bereichen Preset (P) und User (U) umschalten.*

MEMO
Ein “Kit” ist eine Zusammmenstellung von 60 Drumsounds und einem Bass-Sound.

MEMO
Preset-Kits können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden. Das Überschreiben im Preset-Bereich ist nicht möglich.

User-Kits können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.

4 **Um das Playback zu stoppen, drücken Sie [■].**

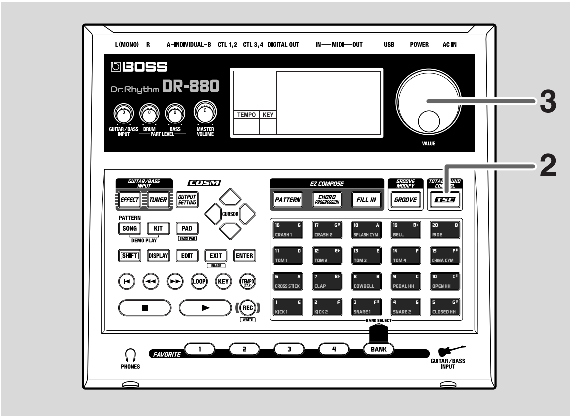
- Nähere Informationen zu den Kits finden Sie auf S. 40.
- Nähere Informationen zu den Preset-Kits finden Sie auf S. 154.
- Nähere Informationen zum Editieren der Kits finden Sie unter “Kapitel 7 Erstellen eines Kits (Kit Edit)” (S. 105).

Die TSC-Funktion

TSC ist die Kurzform für “Total Sound Control” und ermöglicht das Einstellen des Gesamtsounds und des Raums.
Sie können diese Einstellungen verändern und in den “TSC-Patches” sichern.
Der DR-880 besitzt 20 Preset TSC-Patches und 20 User TSC-Patches.

MEMO
Preset-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden. Das Überschreiben im Preset-Bereich ist nicht möglich.

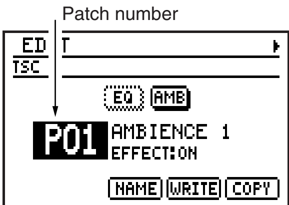
User-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.



1 **Drücken Sie [▶], um das Playback des Patterns zu starten.**

2 **Drücken Sie [TSC].**

Das TSC-Display erscheint.



3 **Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad das gewünschte TSC Patch aus.**

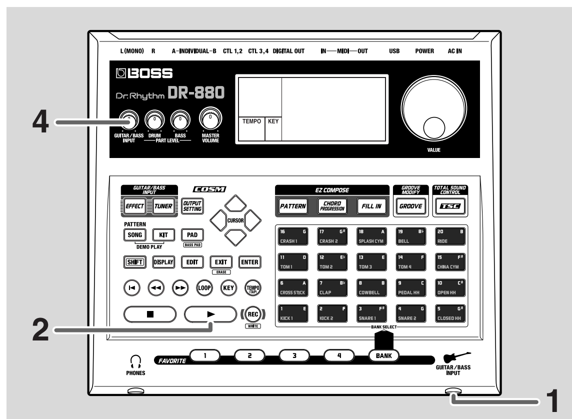
Nach den Preset-Patches P01–P20 erreichen Sie die User-Patches U01–U20.

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und das VALUE-Rad drehen, werden die Patches in 10er-Schritten umgeschaltet.*
* *Wenn Sie [SHIFT] halten und [TSC] drücken, können Sie zwischen den Bereichen Preset (P) und User (U) umschalten.*
* *Jedesmal, wenn Sie [TSC] drücken, wird die TSC-Funktion eingeschaltet (die Taster-Anzeige leuchtet) bzw. ausgeschaltet (die Taster-Anzeige erlischt).*

- Nähere Informationen zur TSC-Funktion finden Sie auf S. 42.
- Nähere Informationen zu den Preset-Patches finden Sie auf S. 155.
- Nähere Informationen zum Editieren der TSC-Patches finden Sie unter “Kapitel 6 Verändern der TSC-Einstellungen” (S. 99).

Spielen der Gitarre/des Bass mit den Patterns

Sie können am DR-880 direkt eine Gitarre bzw. einen Bass anschließen und zu den Patterns des DR-880 jammen und üben.



1 **Schließen Sie die Gitarre bzw. den Bass an die GUITAR/BASS INPUT-Buchse an. (S. 15)**

2 **Wählen Sie das gewünschte Pattern aus (S. 24), und starten Sie mit [▶] das Playback.**

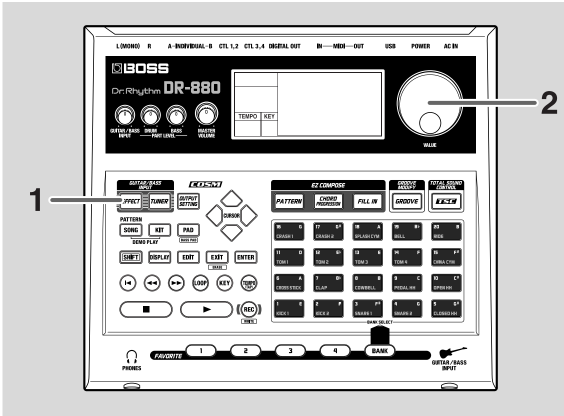
3 **Spielen Sie die Gitarre bzw. den Bass zum Pattern-Playback.**

4 **Regeln Sie die Eingangslautstärke der Gitarre bzw. des Bass mit dem GUITAR/BASS INPUT-Regler.**

- Mithilfe des internen Stimmgerätes können Sie die Gitarre bzw. den Bass direkt stimmen. Siehe “Stimmen der Gitarre/des Bass” (S. 90).
- Sie können an die CTL 3, 4/EXP PEDAL-Buchse auf der Rückseite ein Expression-Pedal anschließen und mit diesem die Lautstärke der Gitarre bzw. des Bass steuern. Siehe “Einsatz des Expression-Pedals als Lautstärke-Pedal” (S. 91)

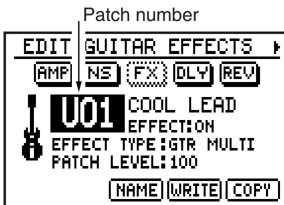
Einschalten der Gitarren/Bass-Effekte

Der DR-880 besitzt verschiedene, spezielle Gitarren- und Bass-Effektprogramme.
Es stehen 50 Preset-Patches und 50 User-Patches zur Verfügung.



1 **Drücken Sie [EFFECT].**

Das Guitar Effects Edit-Display erscheint.



2 **Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad das gewünschte Effekt-Patch aus.**

MEMO
Preset-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden. Das Überschreiben im Preset-Bereich ist nicht möglich.

User-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.

Nach den Preset-Patches P01–P50 erreichen Sie die User-Patches U01–U50.

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und das VALUE-Rad drehen, werden die Patches in 10er-Schritten umgeschaltet.*

* *Wenn Sie [SHIFT] halten und [EFFECT] drücken, können Sie zwischen den Bereichen Preset (P) und User (U) umschalten.*

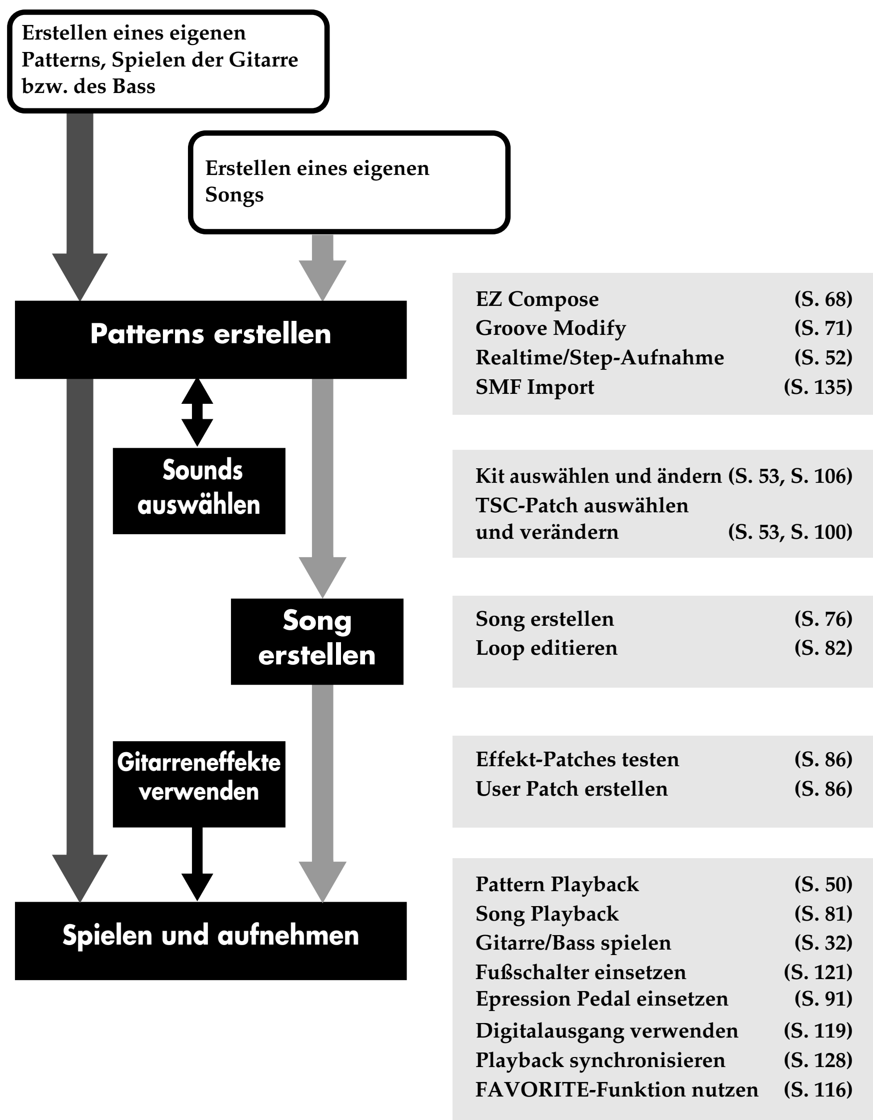
* *Jedesmal, wenn Sie [EFFECT] drücken, wird der Effekt eingeschaltet (die Taster-Anzeige leuchtet) bzw. ausgeschaltet (die Taster-Anzeige erlischt).*

- Nähere Informationen zu den Effekt-Patches finden Sie auf S. 43.
- Nähere Informationen zu den Preset-Patches finden Sie auf S. 155.
- Nähere Informationen zum Editieren der Effekt-Patches finden Sie unter “Editieren eines Effekt-Patches (Patch Edit)” (S. 86).

Kapitel 1
Der Aufbau des DR-880

In diesem Kapitel wird der Aufbau und die Struktur des DR-880 sowie die grundsätzliche Bedienung beschrieben.

Die Anwendung des DR-880



Patterns erstellen

Mithilfe der EZ Compose-Funktion können Sie sehr schnell ein eigenes Pattern erstellen, inkl. Eingabe von Akkordfolgen und Fill-Ins.
Mit der Groove Modify-Funktion kann die Rhythmik des Patterns sehr einfach verändert werden.
Sie können natürlich auch die traditionellen Methoden “Echtzeit-Aufnahme” (Realtime) und “Einzelschritt-Eingabe” (Step) für das Aufzeichen Ihrer Patterns verwenden. Es ist ebenfalls möglich, bereits eingespielte Noten nachträglich zu editieren.
Sie können über USB SMF-Daten in den DR-880 importieren und als Grundlage für Ihre Pattern-Programmierung verwenden bzw. die SMF-Datei unverändert als DR-880 Pattern übernehmen.

Auswahl der Sounds

Wählen Sie zunächst das gewünschte Kit und danach das TSC-Patch aus (TSC=Total Sound Control).
Sie können für jedes Pattern ein Kit und TSC-Patch auswählen und speichern.
Sie können die Einstellungen der Kits und TSC-Patches verändern und als User Kits bzw. TSC User-Patches sichern.

Erstellen eines Songs

Sie können die Pattern in der gewünschten Reihenfolge arrangieren und als Song zusammenstellen.
Sie können einen Songbereich als “Loop” definieren und diesen Bereich wiederholt abspielen lassen.

Einsatz der Gitarreneffekte

Sie können bei Spielen der Gitarre bzw. des Bass die Effekt-Patches einschalten.
Sie können auch eigene User Effekt-Patches programmieren und speichern.

Spielen und aufnehmen

Sie können Patterns bzw. Songs abspielen und dazu die/den an der GUITAR/BASS INPUT-Buchse angeschlossene(n) Gitarre bzw. Bass spielen. Mithilfe der Fußschalter können Funktionen wie Start/Stop gesteuert werden, mit einem Expression Pedal kann die Lautstärke der Gitarre bzw. des Basss geregelt bzw. ein Pedal Wah-Effekt erzeugt werden.
Das Ausgangssignal des DR-880 und des an ihm angeschlossenen Instrumentes (Gitarre oder Bass) kann über den DIGITAL OUT ausgegeben und mit einem Digital-Recorder (z.B. BOSS BR-1600CD) aufgenommen werden. Anstelle des Digitalausgangs kann natürlich auch der analoge Ausgang verwendet werden.
Das Playback des DR-880 kann zu einem externen MIDI-Sequenzer bzw. Digital-Recorder synchronisiert werden.
Sie können häufig verwendete Patterns, Songs oder Effekt-Patches auf die FAVORITE-Taster registrieren.

Patterns und Songs

Patterns

Eine 2–4 Takte lange, sich wiederholende Phrase wird als “Pattern” bezeichnet.
Ein Pattern ist wie folgt aufgebaut:

Preset-Pattern (P001–P500)

User-Pattern (U001–U500)

Drum-Part

In diesem Part werden die Drum- und Percussion-Sounds gespielt.

Bass-Part

In diesem Part wird der Bass-Sound gespielt.

Akkordfolge (Chord Progression)

In diesem Bereich wird die Akkordfolge für den Bass-Sound angezeigt.

Fill-in

Diese Einstellung bestimmt das Einfügen eines Fill-Ins (Zwischenspiels).
Sie können ein Fill In-Pattern aus der “Fill-Library” aussuchen (S. 60).

Tempo

Bestimmt das Abspieltempo des Patterns.

Kit

Bestimmt das Schlagzeug-Set (S. 40), das vom Drum-Part angesteuert wird.

TSC

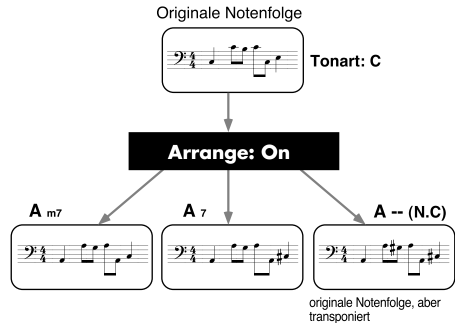
Bestimmt das verwendete TSC-Patch (S. 42).

Pattern-Name

Sie können ein User-Pattern mit bis zu 14 Zeichen benennen.

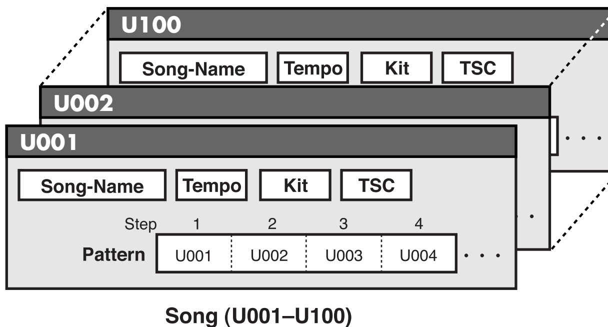
■ Akkordänderungen (Arrange)

Der DR-880 besitzt eine “Arrange”-Funktion, mit der die Tonhöhe des Bass-Sounds immer zum Akkord passt, der in der Akkordfolge (Chord Progression) aktuell ausgewählt ist.



Songs

Ein “Song” ist eine Abfolge von Patterns in einer vorher vom Anwender bestimmten Reihenfolge. Ein Song ist wie folgt aufgebaut:



Song (U001–U100)

Pattern

Bestimmt das Pattern für die aktuell gewählte Song-Position (Step).

Tempo

Bestimmt das Abspieltempo des Songs.
Da auch jedes Pattern ein eigenes Abspieltempo besitzt, können Sie aussuchen, ob das Abspieltempo des jeweiligen Patterns oder das Abspieltempo des Songs gelten soll.

Kit

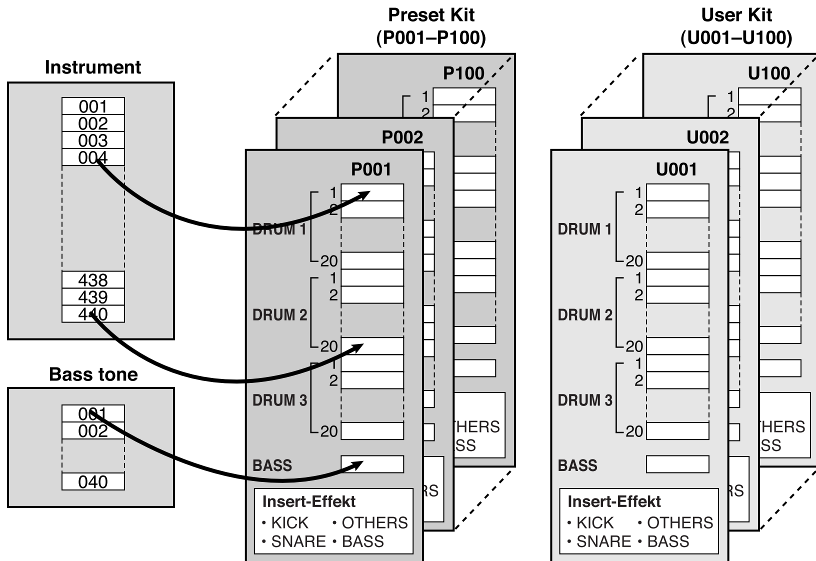
Bestimmt das Schlagzeug-Set (S. 40), das gespielt wird.
Da auch jedes Pattern eine eigene Kit-Einstellung besitzt, können Sie aussuchen, ob das Kit des jeweiligen Patterns oder das Kit des Songs gelten soll.

TSC

Bestimmt das verwendete TSC-Patch (S. 42).
Da auch jedes Pattern eine eigenes TSC-Patch besitzt, können Sie aussuchen, ob das TSC-Patch des jeweiligen Patterns oder das TSC-Patch des Songs gelten soll.

Die Schlagzeug-Sets (Kits)

Der DR-880 besitzt 440 Drumsounds (Instrumente) und 40 Bass-Sounds. Eine Zusammenstellung von 60 Drumsounds (Instrumenten) und einem Bass-Sound wird als “Kit” bezeichnet.
Sie können für ein Kit auch einen Insert-Effekt zuweisen.



- Der DR-880 besitzt100 Preset Kits und weitere 100 User Kits. Sie können ein Preset Kit bzw. User Kit verändern und danach im User-Bereich neu speichern.
- Jedes Pattern besitzt einen Speicher für das mit diesem Pattern verwendete Kit.
  Wenn Sie demnach in verschiedenen Patterns unterschiedliche Kits verwendet haben, werden bei Umschalten der Patterns folglich auch die Kits umgeschaltet.

Insert-Effekt

Sie können jedem Kit einen “Insert-Effekt” zuweisen, der den Sound der Drumsounds und des Bass-Sounds beeinflusst.

Insert-Effekte für Instrumente (Drumsounds)

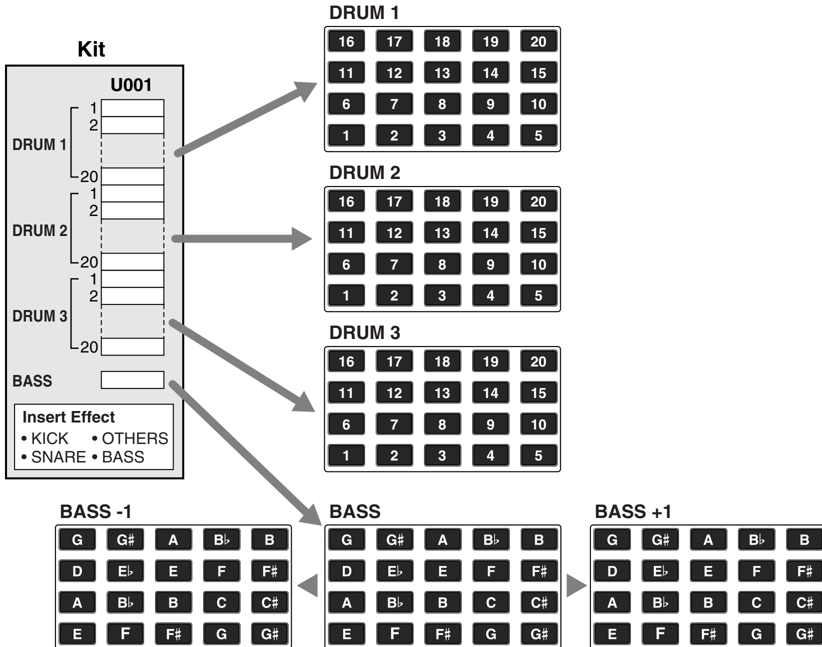
Unabhängig Equalizer und Compressor-Effekte für die Drumsounds Kick, Snare und andere.

Insert-Effekte für den Bass-Sound

Compressor und Bass Amp Simulator.

Pad-Bänke

Die Instrumente (Drumsounds) sind auf drei Bänke mit je 20 Sounds aufgeteilt. Jede dieser Bänke wird als “Pad-Bank” bezeichnet.



Drücken Sie den Taster [PAD] so oft, bis die gewünschte Pad-Bank (DRUM 1–3) ausgewählt ist. Die aktuell gewählte Pad-Bank wird im Display angezeigt.

Wenn Sie [SHIFT] halten und [PAD] drücken, werden über die Pads die Noten des Bass-Sounds gespielt, und zwar mit der Tonhöhe, die als Notenname oben rechts eines Pads aufgedruckt ist.
Wenn Sie [SHIFT] halten und [PAD] drücken, so dass “BASS -1” ausgewählt ist, wird der Bass-Sound eine Oktave tiefer gespielt. Wenn Sie “BASS +1” auswählen, wird der Bass-Sound eine Oktave höher gespielt.

Die maximale Polyphonie

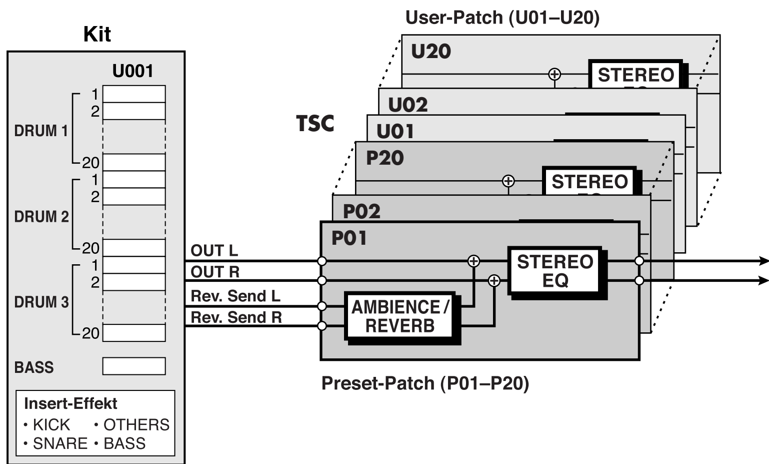
Der DR-880 kann gleichzeitig maximal 32 Stimmen spielen. Einige Bass-Sounds verwenden pro Note zwei Stimmen. In diesen Fällen ist die maximale Polyphonie entsprechend geringer.
Auf S. 153 finden Sie eine Liste, aus der Sie entnehmen können, wie viele Stimmen die Sounds pro gespielte Note verbrauchen.

Die TSC-Funktion (Total Sound Control)

TSC ist die Abkürzung für "Total Sound Control" und ermöglicht das Verändern des allgemeinen Klang-Charakters (Equalizer) und des Raums (Ambience).

TSC besitzt zwei Effekte: einen "Stereo 3-Band Equalizer" und einen "Ambience/Reverb"-Effekt. Die geänderten Einstellungen dieser beiden Effektblöcke können in einem"TSC Patch" gesichert werden. Durch einfaches Umschalten des TSC Patches können Sie schnell und einfach verschiedene Klang- und Raumeinstellungen abrufen.

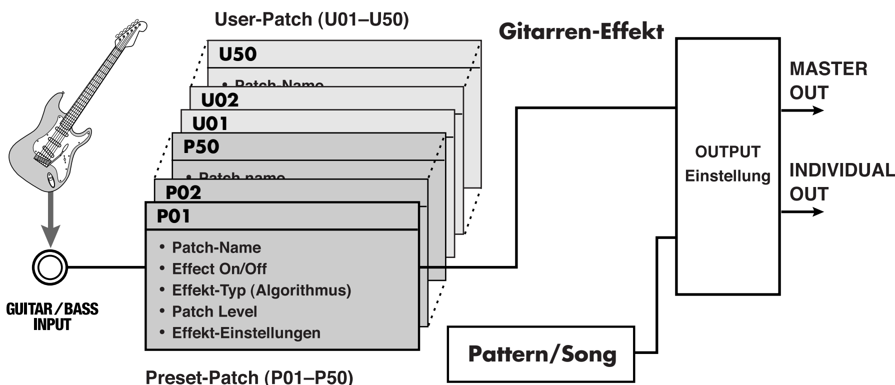
Ein TSC-Patch ist wie folgt aufgebaut:



● Der DR-880 besitzt 20 Preset TSC-Patches und weitere 20 User TSC-Patches. Preset- und User-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden können.

Guitar/Bass-Sektion

Der DR-880 besitzt eine Eingangsbuchse für einen Gitarre bzw. einen Bass, so dass Sie das Instrument direkt zum Rhythmus des DR-880 spielen können.
Sie können für dieser Gitarren/Bass-Eingangsbuchse einen eigenen Effekt einschalten.



Die Gitarren-Effekte

Der DR-880 besitzt verschiedene Spezialeffekte für Gitarre und Bass. Die Art und Weise sowie die Verknüpfung der Effekte wird durch die “Algorithmen” bestimmt.
Drei Algorithmen stehen zur Verfügung: Guitar Multi, Bass Multi und Acoustic Multi.

Guitar Multi

Ein Multieffekt-Setup für E-Gitarren.

Bass Multi

Ein Multieffekt-Setup für Bässe.

Acoustic Multi

Ein Multieffekt-Setup für akustische Gitarren.

MEMO

Die Reihenfolge der Effektblöcke kann sich (je nach gewähltem Effekt) automatisch ändern, um ein optimales Klangergebnis zu erzielen.

Jeder Einzeleffekt innerhalb eines Algorithmus besitzt verschiedene Parameter. Die Auswahl des Algorithmus und die Einstellung der Parameter werden in einem “Effekt-Patch” gesichert.
Wenn Sie ein Effekt-Patch auswählen, umschalten, werden damit die Auswahl der Effekte, der An/Aus-Status und die Werte der verschiedenen Parameter abgerufen.
Die Effekt-Patches sind wie folgt organisiert:

Preset-Patches 1–50

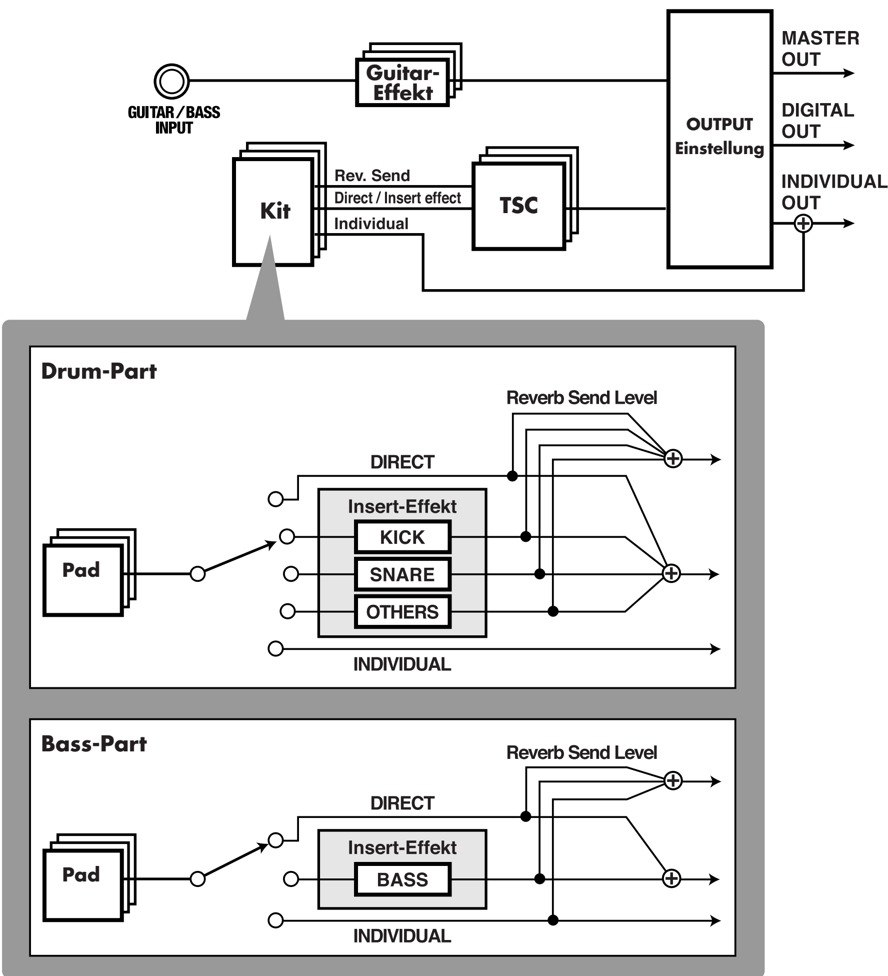
Preset-Patches sind fest voreinstellt und nicht überschreibbar. Sie können aber ein Preset-Patch verändern und im User-Bereich neu sichern.

User-Patches 1–50

User-Patches können verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.

Signalfluss-Diagramm

Die nachfolgende Abbildung zeigt den Signalverlauf des Drum-Parts, des Bass-Parts und des GUITAR/BASS-Eingangssignals bis zu den Audioausgängen des DR-880.



Output-Buchsen

Der DR-880 besitzt die folgenden Ausgangsbuchsen:

MASTER OUT

Über diese Buchsen wird der Sound des Drum-Parts, des Bass-Parts und des GUITAR/BASS INPUT-Signals analog ausgegeben.

INDIVIDUAL A/B

Sie können einzelne Sounds auf diese Einzelausgänge routen und individuell ausgeben.

DIGITAL OUT

Über diese Buchsen wird der Sound des Drum-Parts, des Bass-Parts und des GUITAR/BASS INPUT-Signals digital ausgegeben (dieses entspricht dem Signal, das über MASTER OUT ausgegeben wird).

Der Parameter "Out Assign" (S. 107–S. 111) jedes Instrumentes bestimmt, ob der Sound einen Insert-Effekt verwendet und ob der Sound über den MASTER OUT oder eine der INDIVIDUAL-Buchsen ausgegeben wird.

Die Ausgangs-Einstellungen

Mithilfe der Ausgangs-Einstellungen können Sie folgende Einstellungen vornehmen, bevor der Sound über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben wird.

- "Output Select": Definieren des Gerätes, dass mit den Ausgangsbuchsen des DR-880 verbunden ist.
- Einstellen des Pegels des Signals, das über den DIGITAL OUT-Anschluss ausgegeben wird.
- Verändern des Sounds mit dem "2-Band Equalizer".
- Einstellen der Lautstärke des Raumhalls (Ambience).

Allgemeine Bedienung und-Display-Anzeigen

Umschalten der Pad-Bank

Pad-Bank

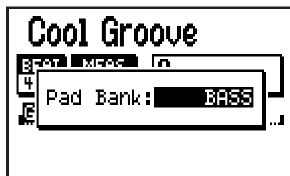
Drücken Sie [PAD] so oft, bis die gewünschte Pad-Bank (DRUM 1–3) ausgewählt ist.



* *Nach kurzer Zeit erscheint wieder das vorherige Display.*

Bass Pad

Wenn Sie [SHIFT] halten und [PAD] drücken, werden über die Pads die Noten des Bass-Sounds gespielt, und zwar mit der Tonhöhe, die als Notenname oben rechts eines Pads aufgedruckt ist.

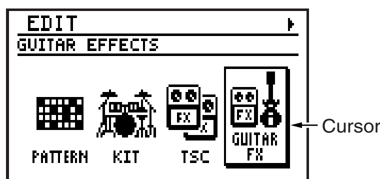


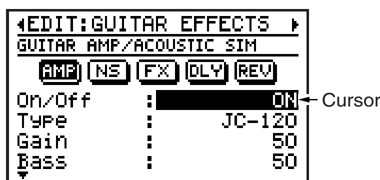
- Wenn BASS -1 ausgewählt ist, wird der Bass-Sound eine Oktave tiefer gespielt.
- Wenn BASS +1 ausgewählt ist, wird der Bass-Sound eine Oktave höher gespielt.

* *Nach kurzer Zeit erscheint wieder das vorherige Display.*

Bewegen des Cursors

Der Cursor ist das im Display invertiert angezeigte bzw. eingerahmte Symbol:

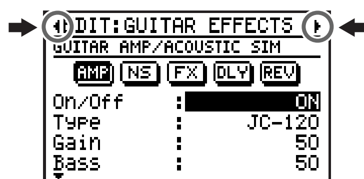




Wenn im Display mehrere Parameter bzw. Felder abgebildet sind, verschieben Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tastern auf den gewünschten Parameter bzw. das gewünschte Feld. Wenn Sie einen [CURSOR]-Taster gedrückt halten, wird der Cursor im Display kontinuierlich in die entsprechende Richtung bewegt.

Umschalten von Display-Seiten

Wenn Sie links oder rechts im Display eines der Symbole “ ◀ ” oder “ ▶ ” sehen, bedeutet dieses, dass sich links bzw. rechts noch weitere Display-Anzeigen befinden. Mit [CURSOR] ◁ können Sie dann nach links und mit [CURSOR] ▷ nach rechts weiter schalten.



Wenn Sie links im Display eines der Symbole " ▲ " oder " ▼ " sehen, bedeutet dieses, dass sich oben bzw. unten noch weitere Display-Anzeigen befinden.
Mit [CURSOR] △ können Sie dann nach oben und mit [CURSOR] ▽ nach unten weiter schalten.



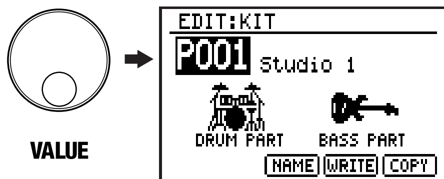
Verändern eines Wertes

Der Wert des mit dem Cursor ausgewählten Parameters wird durch Drehen des VALUE-Rads verändert.
Wenn Sie [SHIFT] halten und das VALUE-Rad drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.

Beispiel) Umschalten der Patch-Nummer

VALUE-Rad:
P001 → P002 → P003 → P004 → P005 → ...

[SHIFT] + VALUE-Rad:
P001 → P011 → P021 → P031 → P041 → ...

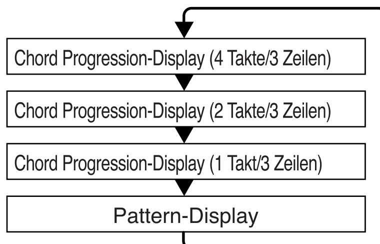


Das Play-Display

Sie können bestimmen, welche Inhalte im Pattern-Display oder Song Play-Display angezeigt werden sollen.

Pattern Play-Display

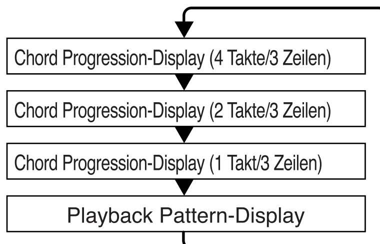
Drücken Sie [DISPLAY] so oft, bis die gewünschte Anzeige ausgewählt ist.



● Details siehe S. 51.

Song Play-Display

Drücken Sie [DISPLAY] so oft, bis die gewünschte Anzeige ausgewählt ist.

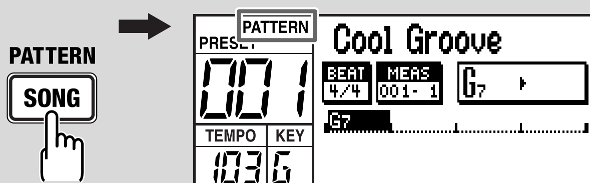


● Details siehe S. 83.

MEMO

Kapitel 2
Patterns
(Abspielen, aufnehmen, editieren)

Im Pattern Mode können Sie Patterns abspielen, aufnehmen und verändern.
Wählen Sie das Play-Display aus, stoppen Sie das Playback und drücken Sie [SONG/PATTERN] so oft, bis im Display “PATTERN” erscheint.



Abspielen eines Patterns

1. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Pattern aus.

* *Falls ein editiertes Patterns noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung"Cancel edit?". Um das Pattern zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 65). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

Nach dem Preset-Patterns 001–500 folgen die User-Patterns 001–500.

* *Mit [SHIFT] + [SONG/PATTERN] können Sie zwischen den beiden Speichergruppen Preset (P) und User (U) umschalten.*

2. Drücken Sie [▶].

Das Pattern wird gestartet.

❍ Mit dem VALUE-Rad können Sie während des Playbacks das nachfolgende Pattern auswählen, dessen Name im Display invertiert dargestellt wird. Nach Abschluss des aktuellen Patterns schaltet der DR-880 automatisch auf das neu ausgewählte Pattern um.

3. Um das Playback zu stoppen, drücken Sie [■].

❍ Mit [▶] können Sie das Playback ab der Stop-Position fortsetzen.

❍ Wenn Sie [|◀] und danach [▶] drücken, wird das Playback ab Beginn des Patterns gestartet.

Verändern des Tempos

1. Drücken Sie [TEMPO (TAP)].

Das Tempo-Display erscheint.



2. Verändern Sie das Tempo mit dem VALUE-Rad.

Der Einstellbereich ist 20–260 bpm.

* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

■ Eintippen des Tempos (Tap Tempo)

1. Drücken Sie [TEMPO (TAP)] 4x oder häufiger gleichmäßig im gewünschten Tempo.

Der DR-880 berechnet aus dem Abständen einen Durchschnittswert und stellt entsprechend das neue Tempo ein.

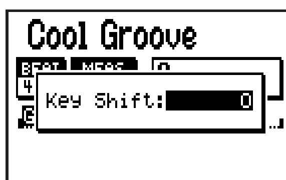
* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

Verändern der Tonart

Sie können die Tonart verändern, mit der der Bass-Sound des Patterns gespielt wird. Dieses wird als "Key Shift" bezeichnet.

1. Drücken Sie [KEY].

Das Key Shift-Display erscheint.



2. Verändern Sie die Tonart mit dem VALUE-Rad.

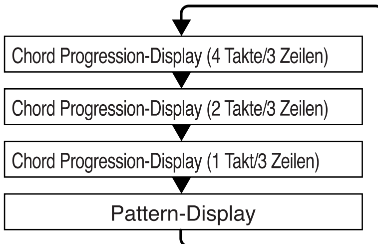
Bereich: -12–+12 (±1 Oktave.

* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

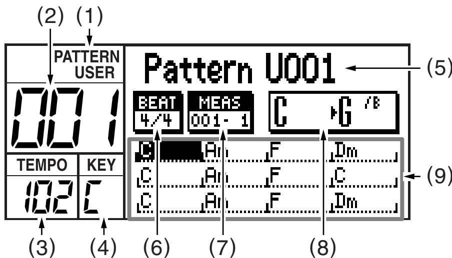
Umschalten der Display-Anzeige

Sie können für das Pattern Play-Display eine von vier Anzeigen aufrufen: "Chord Progression-Display" (4 Takte auf 3 Zeilen, 2 Takte auf 3 Zeilen oder 1 Takt auf 3 Zeilen) und das "Pattern-Display".

1. Drücken Sie [DISPLAY] so oft, bis die gewünschte Anzeige im Display angezeigt wird.



■ Das Chord Progression-Display



(1) Pattern Mode

(2) Pattern-Nummer

(3) Aktuelles Tempo

(4) Aktuelle Tonart

(5) Pattern-Name

Falls das Symbol "*" vor dem Pattern-Namen zu sehen ist, bedeutet dieses, das im Pattern geänderte Daten noch nicht gesichert sind.

(6) Taktart

(7) Measure – Beat (Takt – Taktschlag)

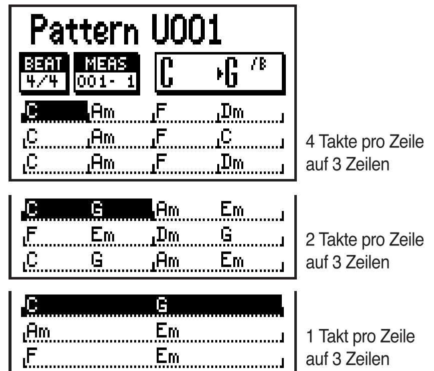
Bezeichnet die aktuelle Position.

(8) Aktueller Akkord → Nächster Akkord

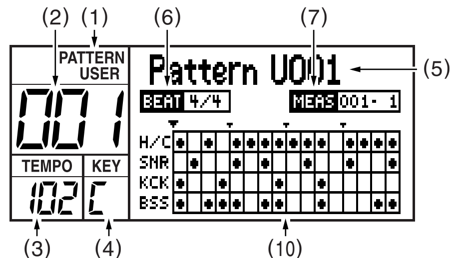
Bezeichnet den aktuellen bzw. nachfolgenden Akkord im Detail.

(9) Chord Progression (Akkordfolge)

Zeigt die Akkordfolge des Patterns an. Im Verlauf des Patterns springt der Cursor auf das jeweils nachfolgende Taktfeld.
Durch Drücken des [DISPLAY]-Tasters können Sie die Anzeige im Display umschalten (siehe unten):



■ Das Pattern-Display



(10) Step

In den Gitter sind Einträge für die Noten der Sounds (Hi-hat, Snare, Kick, Bass) durch das Symbol "●" angegeben.
Während des Playbacks können Sie den Fortschritt der Symbole im Display sehen.

Aufnahme eines Patterns

Echtzeit-Aufnahme (Realtime) und Einzelschritt-Eingabe (Step)

Die Echtzeit-Aufnahme (Realtime)

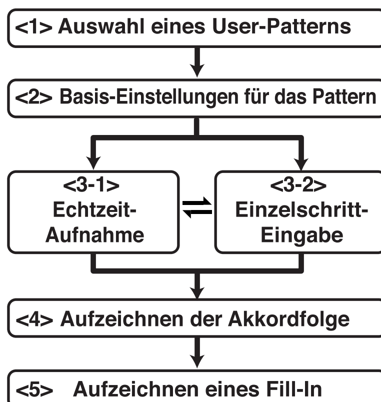
Mit dieser Methode können Sie die Daten zu einem Metronom eingeben. Mithilfe der “Quantize”-Funktion können Sie ein eventuell falsches Spiel-Timing korrigieren lassen.

Die Einzelschritt-Eingabe (Step)

Mit dieser Methode können Sie Daten in Einzelschritten nacheinander eingeben. Dabei können Sie die Notenlänge (Step) und die Lautstärke definieren. Verwenden Sie diese Methode, um z.B. Patterns einzugeben, die mit “Realtime” schwierig einzuspielen wären.
Sie können beide Methoden auch kombiniert einsetzen. Beispiel: Anwendung der Step-Methode, um in Echtzeit aufgenommene Daten nachträglich zu korrigieren, oder Eingabe eines Basis-Patterns mit “Step” und Hinzufügen weiterer Passagen mit “Realtime”.

Vorbereitungen

Gehen Sie bei der Aufnahme eines Patterns wie folgt vor:



NOTE

Die Einstellungen für Key Shift (Pattern Information: S. 53) und Chord Progression (S. 58) werden während der Aufnahme ignoriert.

<1> Auswahl des User-Patterns

1. Rufen Sie das Pattern Play-Display auf.

2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte User-Pattern aus (U001–U500).

TIP

Sie können bei Bedarf ein bereits aufgenommenes User-Pattern löschen. Siehe “Löschen eines Patterns” (S. 66).

<2> Basis-Einstellungen für das Pattern

Zunächst müssen Sie grundsätzliche Einstellungen für das Pattern eingeben (Taktart, Anzahl der Takte, Tempo).

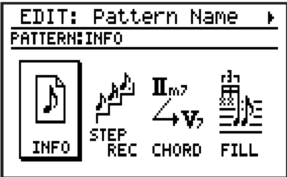
* *Sie können diese Einstellungen auch nach der Aufnahme noch verändern.*

1. Drücken Sie im Pattern Play-Display [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

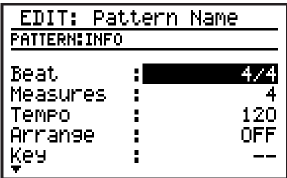
2. Bewegen Sie den Cursor auf das “PATTERN”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Pattern Edit Menu-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf das “INFO”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Pattern Information-Display erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Beat	
2/4–8/4, 4/8–16/8	Taktart
Measures	
1–999	Anzahl der Takte
* *Falls Sie die Anzahl der Takte nach der Aufnahme erhöhen, werden Leertakte an das bisherige Ende des Patterns angefügt. Falls Sie die Anzahl der Takte nach der Aufnahme verringern, werden die Takte am Ende des Patterns “ausgeblendet” und nicht gespielt.*	
Tempo	
20–260	Tempo
Arrange	
OFF, ON	Bestimmt, ob die Arrange-Funktion für den Bass-Part aktiv ist oder nicht.
OFF: Die Arrange-Funktion ist abgeschaltet. **ON:** Die Arrange-Funktion (Akkordfolge) ist eingeschaltet.	
Key	
-, C–B, Cm–Bm	Tonart für den Bass-Part
(Beispiel) Falls Key = Am und Key Shift = +2, wird die Tonart mit “Bm” angegeben.	
Rec.Key	
C–B, Cm–Bm	Tonart bei der Aufnahme des Bass-Parts
* *Wenn Sie die Tonart während der Aufnahme verändern, wird der Bass-Part automatisch angepasst.*	
Key Shift	
-12–+12	Transponiert beim Abspielen die Tonart in Halbtonschritten
Kit Number	
P001–P100, U001–U100	Nummer des Drum Kits für das Pattern
TSC Switch	
OFF, ON	TSC On/Off-Einstellung
TSC Number	
P01–P20, U01–U20	Nummer des TSC-Patches

NOTE

Die Parameter “Key” und “Rec Key” müssen korrekt eingestellt werden, ansonsten können beim Playback in den folgenden Situationen falsche Tonarten erklingen:

- Chord Progression (S. 58) für den Bass-Part
- Bei Anwendung der EZ Compose-Funktion (S. 68) und Hinzufügen einer Akkordfolge (S. 69).

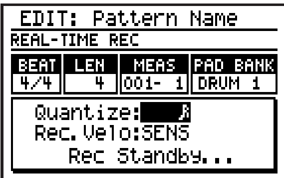
<3-1> Die Echtzeit-Aufnahme

1. Wählen Sie die gewünschte Pad-Bank aus bzw. aktivieren Sie die Pads für das Spielen des Bass-Sounds.

Aufzeichnen des Drum-Parts
Drücken Sie [PAD] so oft, bis die gewünschte Pad-Bank (1–3) ausgewählt ist.

Aufzeichnen des Bass-Part
Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [PAD], um auf den Pads den Bass-Sound zu spielen. Bei “BASS -1” wird der Sound eine Oktave tiefer, bei “BASS +1” eine Oktave höher gespielt.

2. Drücken Sie [REC].
[REC] leuchtet, das Realtime Recording-Display erscheint, und das Metronom erklingt.



Im Display erscheint “Rec Standby..” (Aufnahmebereitschaft).

3. Bewegen Sie den Cursor auf “Quantize”, und stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Auflösung der Quantisierung ein.
Die Quantisierungs-Funktion korrigiert automatisch das Timing der eingespielten Noten.

Wert		Wert	
- -	keine Quantisierung	𝅘𝅥𝅮 3	1/8-Triolen
𝅘𝅥𝅰 3	1/32-Triolen	𝅘𝅥𝅮	1/8-Noten
𝅘𝅥𝅰	1/32-Noten	𝅘𝅥 3	1/4-Triolen
𝅘𝅥𝅯 3	1/16-Triolen	𝅘𝅥	1/4-Noten
𝅘𝅥𝅯	1/16-Noten		

4. Bewegen Sie den Cursor auf “Rec. Velo”, und stellen Sie mit dem VALUE-Rad die Lautstärke ein, mit der der Sound aufgenommen werden soll.

1–127:
Die Noten werden immer mit der hier eingestellten Lautstärke aufgezeichnet, unabhängig von der Stärke, mit der die Pads angeschlagen werden.

SENS:
Die Noten werden mit der Lautstärke aufgezeichnet, die durch die Anschlagdynamik erzeugt wird.

5. Drücken Sie [▶], um die Aufnahme zu starten.
[▶] blinkt im Takt des Metronoms.
Im Display erscheint “Recording..”.

* *Falls im Pattern bereits Daten aufgenommen wurden, werden diese abgespielt.*

6. Spielen Sie im Takt des Metronoms die Daten über die Pads ein.

* *Drücken Sie [PAD], um für den Drum-Part die Pad-Bänke umzuschalten, oder halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [PAD]), um auf den Bass-Part umzuschalten.*

7. Um falsch eingespielte Noten zu löschen, gehen Sie wie folgt vor.

(für einen Drum-Sound)
Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie das Pad des Drum-Sounds, der gelöscht werden soll.

(für den Bass-Sound)
Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie ein beliebiges Pad.
Für beide Aktionen gilt: Es werden Noten für den Zeitraum gelöscht, für den [SHIFT] gehalten und das Pad gedrückt gehalten wird.

8. Wiederholen Sie die Schritte 6–7 nach Bedarf.

❍ **Wenn Sie bei laufender Aufnahme Ihr Spiel zunächst proben wollen, drücken Sie bei laufender Aufnahme den [REC]-Taster.**
Die [REC]-Anzeige blinkt, und der Probe-

Modus (Rehearsal) ist aktiviert. Im Display erscheint “Rec Rehearsal..”.

Spielen Sie im Takt des Metronoms probeweise auf den Pads. Dieses Spiel wird nicht aufgenommen.

Wenn Sie die Passage beherrschen, drücken Sie erneut [REC], so dass die Taster-Anzeige wieder konstant leuchtet.
Im Display erscheint “Recording..” bzw. “Rec Standby..”.

9. Spielen Sie auf den Pads, um die Daten aufzunehmen.

10. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie [■].

11. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

<3-2> Die Einzelschritt-Eingabe (Step-Recording)

1. Wählen Sie die gewünschte Pad-Bank aus bzw. aktivieren Sie die Pads für das Spielen des Bass-Sounds.

Aufzeichnen des Drum-Parts
Drücken Sie [PAD] so oft, bis die gewünschte Pad-Bank (1–3) ausgewählt ist.

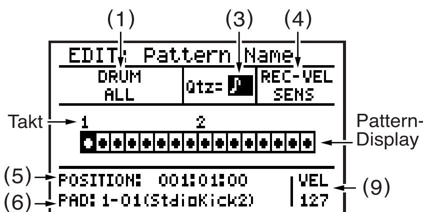
Aufzeichnen des Bass-Part
Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [PAD], um auf den Pads den Bass-Sound zu spielen. Bei “BASS -1” wird der Sound eine Oktave tiefer, bei “BASS +1” eine Oktave höher gespielt.

2. Drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

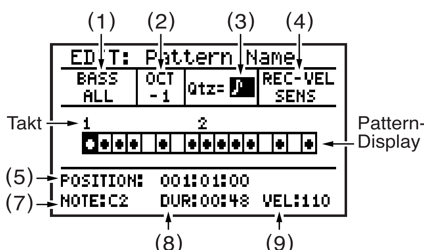
3. Bewegen Sie den Cursor auf das “PATTERN”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Edit Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “STEP REC”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Step-Record-Display erscheint.

(Drum-Part)



(Bass-Part)



5. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

(1) DRUM (Drum-Part), BASS (Bass-Part)
Bestimmt, was im Pattern-Display angezeigt wird.

(Drum-Part)

ALL:
Alle Instrumente (Drumsounds)

BANK1-PAD01–BANK3-PAD20:
Nur die Instrumente der ausgewählten Bank oder die Pad-Nummern.

(Bass-Part)

ALL:
Die Notennamen und die Pitch Bend-Daten

NOTE:
nur die Notennamen

PITCH BEND:
nur die Pitch Bend-Daten (S. 57).

(2) OCT (Bass-Part)
zeigt den Status der Bass-Pads an.

NORM:
Normale Tonhöhe
-1: eine Oktave tiefer
+1: eine Oktave höher

(3) Qtz
Auflösung der Quantisierung. Je nach Feinheit der Auflösung wird die Gitter-Anzeige im Pattern-Display verändert. Jede Linie entspricht einem Schritt (Step).

Wert	
𝅘𝅥𝅰	1/32-Note
𝅘𝅥𝅯3	1/16-Triole
𝅘𝅥𝅯	1/16-Note
𝅘𝅥𝅮3	1/8-Triole
𝅘𝅥𝅮	1/8-Note
𝅘𝅥 3	1/4-Triole
𝅘𝅥	1/48-Note
𝅝	Ganze Note

(4) REC-VEL
Bestimmt die Lautstärke, mit der die Sounds aufgenommen werden.

1–127:
Die Noten werden immer mit der hier eingestellten Lautstärke aufgezeichnet, unabhängig von der Stärke, mit der die Pads angeschlagen werden.

SENS:
Die Noten werden mit der Lautstärke aufgezeichnet, die durch die Anschlagdynamik erzeugt wird.

6. Bewegen Sie den Cursor im Pattern-Display mit [◀◀][▶▶] auf den gewünschten Step, und schlagen Sie dann das gewünschte Pad an.

Für den aufgenommenen Sound wird im Display das "●"-Symbol eingetragen mit der bei Schritt, und es wird automatisch der nachfolgende Schritt angewählt.

Taster-Funktionen	
[⏮]	bewegt den Cursor an den Beginn des Patterns.
[◀◀]	bewegt den Cursor an den Beginn des aktuellen Schritts.
[▶▶]	bewegt den Cursor an den Beginn des nachfolgenden Schritts.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	bewegt den Cursor an die Position des nachfolgenden aufgenommenen Drum- oder Bass-Sounds
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor an die Position des vorherigen aufgenommenen Drum- oder Bass-Sounds
[SHIFT]+ Pad	löscht an der Position des aktuellen Schritts die Aufnahme des Sounds, dessen Pad gedrückt wird. Wenn der Bass-Part ausgewählt ist, kann ein beliebiges Pad gedrückt werden.
[SHIFT]+ [EXIT]	löscht den Drum- bzw. Bass-Sound an der aktuellen Position, und bewegt den Cursor an die Position des nachfolgend aufgenommenen Drum- oder Bass-Sounds.
[ENTER]	spielt den Sound an der aktuellen Position ab.
[▶]	startet das Playback ab Beginn des aktuellen Taktes. Mit [■] wird das Playback gestoppt.
[DISPLAY]+ Pad 1–20	zeigt die Position des im Pattern gedrückten Pads im Display an, ohne dass der Sound aufgenommen wird.

(5) POSITION
zeigt die aktuelle Aufnahme-Position in der Einheit "Measure:beat:clock" an. Bewegen Sie den Cursor auf dieses Feld, wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte

Position aus. Wenn Sie dann ein Pad drücken, wird der Sound an dieser Position aufgenommen.

(6) PAD (Drum-Part)
zeigt die Pad-Bank, die Pad-Nummer und den Namen des an der aktuellen Position aufgenommenen Drum-Sounds an.
Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad die Pad-Bank und Pad-Nummer verändern und damit den Sound austauschen.

(7) NOTE (Bass-Part)
zeigt den Noten-Namen des an der aktuellen Position aufgenommenen Bass-Sounds an.
Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad den Noten-Namen verändern und damit die Tonhöhe verändern.

(8) DUR (Bass-Part)
zeigt die Dauer (Länge) des an der aktuellen Position aufgenommenen Bass-Sounds in Einheiten von "beats - ticks" an.
Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad die Länge der Note verändern.

* *96 Ticks entsprechen einem Beat einer 1/4-Note.*

(9) VEL
zeigt die Lautstärke des an der aktuellen Position aufgenommenen Drum- oder Bass-Sounds an.
Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad die Lautstärke der Note verändern.

* *Sie können an einer spezifischen Position nur einen Event für einen Drumsound oder eine Bass-Note aufzeichnen. Falls Sie versuchen, an einer Position mehrere Events aufzunehmen, wird nur das zuletzt aufgenommene Event aufgezeichnet.*

7. Wiederholen Sie die Schritte 5–6 nach Bedarf.

* *Drücken Sie [PAD] (oder halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [PAD]), um entweder für den Drum-Part die Pad-Bänke umzuschalten oder vom Drum-Part auf den Bass-Part umzuschalten.*

8. Wenn die Aufnahme beendet werden soll, drücken Sie [EXIT].

9. Sichern Sie das Pattern. Siehe "Speichern des Patterns" (S. 65).

■ Eingeben von Pitch Bend-Daten für den Bass-Part

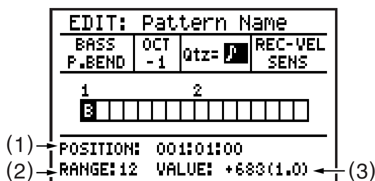
Sie können für den Bass-Sound Pitch Bend-Daten hinzufügen.

NOTE

Wenn Sie für einen Step einen Pitch Bend-Wert eingeben, vergessen Sie nicht, danach an der gewünschten Position wieder den Pitch Bend-Wert "0" einzugeben, ansonsten bleibt die Tonhöhe verschoben.

1. Rufen Sie das Step-Record-Display des Bass-Parts auf (S. 55).

2. Bewegen Sie den Cursor auf das "BASS"-Feld (links oben), und wählen Sie mit dem VALUE-Rad "P.BEND" aus.



3. Bewegen Sie den Cursor auf "Qtz", und stellen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Auflösung für die Quantisierung ein.

4. Wählen Sie die Position aus, an der Pitch Bend-Daten eingegeben werden sollen.
Bewegen Sie den Cursor mit [◀◀][▶▶] auf die gewünschte Position, oder geben Sie die gewünschte Position im Feld "measure:beat:clock" ein.

5. Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [CURSOR] △ oder [CURSOR] ▽ , um die Pitch Bend-Datei einzugeben.

[SHIFT]+[CURSOR] △ :
Mit dieser Taster-Kombination wird der Pitch Bend-Wert erhöht.

[SHIFT]+[CURSOR] ▽ :
Mit dieser Taster-Kombination wird der Pitch Bend-Wert verringert.
An den Positionen im Pattern-Display, an denen Pitch Bend-Daten aufgezeichnet wurden, erscheint das Symbol “B” im Display.

* *Falls der Parameter DISPLAY auf “ALL” gestellt ist, erscheint die “●”-Anzeige nur an den Steps, an denen sowohl Bass-Noten als auch Pitch Bend-Daten aufgezeichnet wurden.*

(1) POSITION
bezeichnet die aktuelle Position. Sie können den Cursor auf “measure:beat:clock” bewegen, die Position mit dem VALUE-Rad direkt auswählen und durch Drücken eines der Noten-Pads die Datei aufzeichnen.

(2) RANGE
bezeichnet den Pitch Bend-Bereich, der für die aktuelle Position gilt. Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad den Wert direkt verändern.
Bereich: 0–12 (12 entspricht einem Halbtonschritt pro Zahl).

* *Bei erstmaliger Eingabe eines Pith Bend-Wertes ist für RANGE “12” voreingestellt.*

(3) VALUE
bezeichnet den Pitch Bend-Wert, der für die aktuelle Position aufgezeichnet wurde. Sie können den Cursor auf dieses Feld bewegen und mit dem VALUE-Rad den Wert direkt verändern.
Bereich: -8192–8191

6. Wiederholen Sie die Schritte 4–5 nach Bedarf.

7. Wenn die Aufnahme beendet werden soll, drücken Sie [EXIT].

8. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

<4> Aufzeichnen einer Akkordfolge

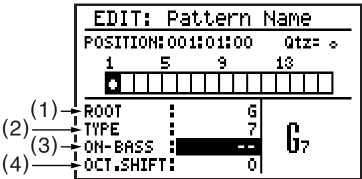
Sie können eine Akkordfolge für den Bass-Part aufnehmen. Diese ist allerdings nur hörbar, wenn im Pattern Edit Info-Display die Funktion “Arrange” auf “ON” gestellt ist (siehe S. 53).

1. Wählen Sie das gewünschte Pattern aus.

2. Drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “PATTERN”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Edit Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “CHORD”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Chord Progression Aufnahme-Display erscheint.



5. Bewegen Sie den Cursor auf “Qtz”, und stellen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Auflösung für die Quantisierung ein.
Je nach Feinheit der Auflösung wird die Gitter-Anzeige im Pattern-Display verändert. Jedes Feld entspricht einem Schritt (Step).

Wert	
𝅘𝅥𝅰	1/32-Noten
𝅘𝅥𝅯3	1/16-Triolen
𝅘𝅥𝅯	1/16-Noten
𝅘𝅥𝅮3	1/8-Triolen
𝅘𝅥𝅮	1/8-Noten

Wert	
♩3	1/4-Triolen
♩	1/4-Noten
𝅝	Ganze Noten

6. Wählen Sie die Position aus, an der ein Akkord eingegeben werden sollen.

Bewegen Sie den Cursor mit [◀◀][▶▶] auf die gewünschte Step-Position, oder geben Sie die gewünschte Position im Feld "measure:beat:clock" ein.

Taster-Funktionen	
[⏮]	bewegt den Cursor an den Beginn des Patterns.
[◀◀]	bewegt den Cursor an den Beginn des aktuellen Schritts.
[▶▶]	bewegt den Cursor an den Beginn des nachfolgenden Schritts.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	bewegt den Cursor an die Position des nachfolgenden aufgenommenen Akkordes.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor an die Position des vorherigen aufgenommenen Akkordes.
[SHIFT]+ Key Pad	löscht an der Position des aktuellen Schritts die Aufnahme des Akkords, und wählt den nachfolgenden Schritt an.
[SHIFT]+ [EXIT]	löscht den Akkord an der aktuellen Position, und wählt die Position des nachfolgenden Akkordes an.
[▶]	startet das Playback ab Beginn des aktuellen Taktes. Mit [■] wird das Playback gestoppt. * *Wenn bei Pattern Information (S. 53) die Arrange-Funktion auf "ON" gestellt ist, wird das Arrangement gestartet. Falls ein Fill-In (S. 60) aufgenommen wurde, wird auch der Fill-In abgespielt.*

7. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad den Wert.

(1) ROOT

Bestimmt den Grundton des Akkordes.
Wert: - - -, C–B

* *Sie können die Note auch über die Pads eingeben.*

(2) TYPE

bestimmt den Akkordtyp.
Bereich:

- - (N.C)	Maj	7	M7	m	m7	M9
7(♭5)	7(13)	7(♭9)	7(#9)	6	6(9)	m6
m6(9)	9	add9	madd9	mM9	mM7	m7(♭5)
m9	dim	sus4	7sus4	aug	aug7	

MEMO

- - (N.C: non-chord type)

Diese Einstellung bewirkt, dass die aufgenommenen Noten nicht in einen Akkord umgewandelt, sondern original gespielt werden. Beispiel: Wenn Sie als Grundton "C" und als Chord Type "- -", eingeben, werden die Daten so abgespielt, wie sie aufgenommen wurden. Wenn Sie den Grundton auf "D" transponieren, werden die original eingespielten Daten um einen Halbton aufwärts transponiert.

(3) ON-BASS

bestimmt die Bassnote des Akkordes. Wenn Wenn der Akkord mit dem Grundton gespielt werden soll, wählen Sie die Einstellung "- -".
Wert: - -, C–B

* *Wenn der Parameter TYPE auf "- -" (non-chord) gestellt ist, wird die Einstellung für "ON-BASS" ignoriert.*

(4) OCT. SHIFT

bestimmt die Oktavlage des Akkordes.

+1: eine Oktave höher als normal.
0: normale Oktavlage
-1: eine Oktave niedriger als normal.

Unten rechts im Display sehen Sie den Akkord, der sich aus der Änderung der Parameter ergibt.
Der Oktav-Versatz wird als "▲" (+1) bzw. "▼" (-1) angezeigt.

8. Wiederholen Sie die Schritte 6–7 nach Bedarf.

Kap. 2

9. Drücken Sie [EXIT].

10. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

<5> Aufnehmen eines Fill-In

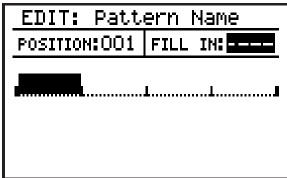
Sie können im Pattern ein Fill-In aufnehmen.

1. Wählen Sie das gewünschte Pattern aus.

2. Drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

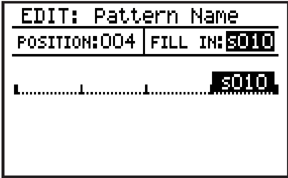
3. Bewegen Sie den Cursor auf das “PATTERN”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Edit Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “FILL”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Fill-In Record-Display erscheint.



5. Bewegen Sie den Cursor auf “POSITION”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Takt aus, an dem der Fill-In aufgenommen werden soll.

6. Bewegen Sie den Cursor auf “FILL IN”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Nummer des Fill-Ins aus, die aufgenommen werden soll.
Die Bezeichnung des ausgewählten Fill-Ins wird wie folgt angezeigt:
s001–s050, L001–L050
“s” sind kurze Fill-Ins, “L” sind lange Fill-Ins.



* *Ein Fill-In, der länger ist als das Pattern selbst, kann nicht eingefügt werden. Beispiel: Ein Fill-In, der länger ist als 2 Taktschläge kann nicht im ersten Takt einen 2/4-Patterns eingefügt werden.*

Taster-Funktion	
[⏮]	bewegt den Cursor an den Beginn des ersten Taktes.
[◀◀]	wählt den vorherigen Takt aus.
[▶▶]	wählt den nachfolgenden Takt aus.
[SHIFT]+ [EXIT]	Löscht den Fill-In aus dem aktuell gewählten Takt.
[▶]	startet das Playback ab Beginn des aktuellen Taktes. Mit [■] wird das Playback gestoppt. * *Wenn bei Pattern Information (S. 53) die Arrange-Funktion auf “ON” gestellt ist, wird das Arrangement gestartet.*

Im “Measure”-Display wird der aktuell gewählte Takt und die Nummer des in diesem Takt aufgenommenen Fill-Ins angezeigt.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5–6 nach Bedarf.

8. Drücken Sie [EXIT].

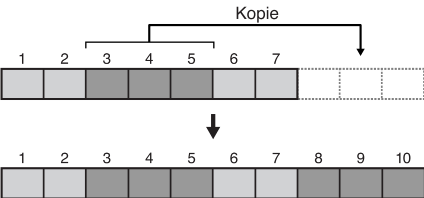
9. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

Editieren eines Patterns

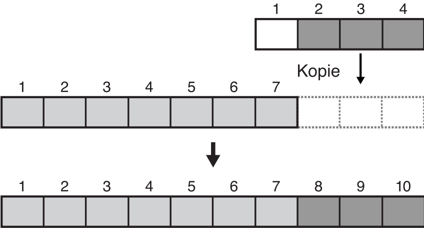
Kopieren eines Abschnitts (Copy Measure)

Sie können einen Abschnitt des aktuell gewählten Patterns oder eines anderen Patterns in das aktuelle Pattern hinein kopieren.
Sie können wählen, ob die kopierten Daten die vorherigen Daten überschreibt oder ob die kopierten Daten den vorherigen Daten hinzugefügt werden sollen.

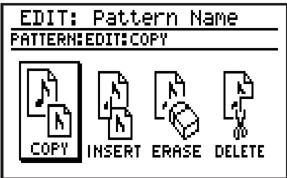
● **Kopieren innerhalb des gleichen Patterns**



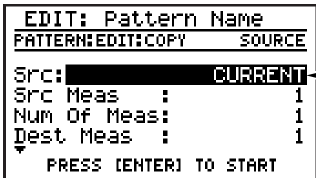
● **Kopieren aus einem anderen Pattern**



1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das "EDIT"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].



2. Bewegen Sie den Cursor auf das "COPY"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Measure Copy-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem [VALUE]-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Src	
CURRENT, P001–P500, U001–U500	Kopier Quell-Pattern
"CURRENT" ist das aktuell gewählte Pattern.	
Src Meas	
1–n	Starttakt des Kopier-Abschnitts.
* *"n" bezeichnet die Anzahl der Takte des Patterns.*	
Num of Meas	
1–n	Anzahl der Takte, die kopiert werden.
* *"n" bezeichnet die Anzahl der Takte des Patterns.*	
Dest Meas	
1–(n+1)	Starttakt des Kopier Ziel-Patterns.
* *"n" bezeichnet die Anzahl der Takte des Patterns.*	
Part	
Siehe unten	Daten, die kopiert werden.
ALL: Daten des Drum-Parts und Bass-Parts, Akkordfolgen **DRUM:** Daten des Drum-Parts **BASS:** Daten des Bass-Parts **DRUM & BASS:** Daten des Drum-Parts und Bass-Parts **CHORD:** Akkordfolgen	
Inst	
ALL, 1-01–3-20	Wenn Sie für "Part" die Einstellung DRUM gewählt haben, können Sie das Instrument definieren.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
(z.B.) 1-01 StdioKick2 (Pad-Bank, Pad-Nummer, Instrument) Sie können das Instrument aus dem aktuell gewählten Drum-Kit auswählen. Wenn Sie ALL wählen, wird der Kopier-Vorgang für alls Sounds des ausgewählten Kits ausgeführt. * *Sie können das Instrument durch Drücken eines der Pads auswählen.*	
Times	
1–999	Anzahl der Kopien
Copy Mode	
REPLACE, MERGE	Bestimmt die Art des Kopier-Vorgangs
REPLACE: Die Daten im Zielbereich werden durch die kopierten Daten überschrieben. **MERGE:** Die kopierten Daten werden den Daten in Zielbereich hinzugefügt. * *Wenn für Part die Einstellung “CHORD” gewählt ist, erscheint diese Auswahl nicht, sondern der Kopiervorgang wird immer mit REPLACE ausgeführt.* * *Wenn für Part die Einstellung “ALL” gewählt ist, wird der Kopiervorgang für die Akkordfolge immer mit REPLACE ausgeführt.* * *Der Kopiervorgang mit der Einstellung MERGE kann dazu führen, dass sehr viele Daten innerhalb eines Abschnitts erzeugt werden und das Playback eventuell nicht klingt wie erwartet.*	

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

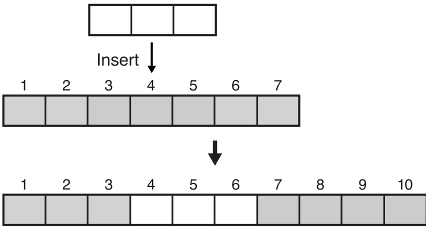
Die Meldung “Now working..” erscheint. Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Wenn die Taktart des Quell-Patterns und des aktuellen Patterns (des Ziel-Patterns) unterschiedlich sind, erhalten die Kopier-Daten die Taktart des aktuell gewählten Patterns. Dabei wird die Anzahl der Takte des Ziel-Pattern entsprechend verändert.*
* *Durch den Kopier-Vorgang können nicht mehr als 999 Takte erzeugt werden.*
* *Wenn durch den Kopier-Vorgang die Anzahl der Takte im Pattern erhöht wird, wird die “Measure”-Anzeige (S. 53) bei Patch Information automatisch aktualisiert.*

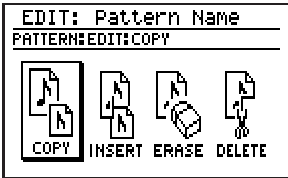
5. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

Einfügen von Leertakten (Insert Measure)

Sie können in das aktuelle Pattern Leertakte einfügen.

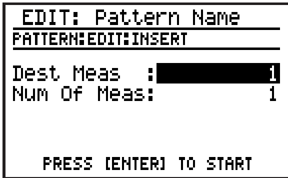


1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das “EDIT”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].



2. Bewegen Sie den Cursor auf das “INSERT”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Insert Measure-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Feld, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Dest Meas	
1–(n+1)	die Takt-Position, ab der Leertakte eingefügt werden.
* *“n” bezeichnet die Anzahl der Takte des aktuellen Patterns.*	
Num of Meas	
1–(999-n)	Anzahl der Takte, die eingefügt werden.

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

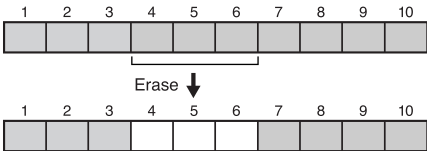
Die Meldung “Now working..” erscheint. Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Da durch den Einfüge-Vorgang die Anzahl der Takte im Pattern erhöht wird, wird die “Measure”-Anzeige (S. 53) bei Patch Information automatisch aktualisiert.*

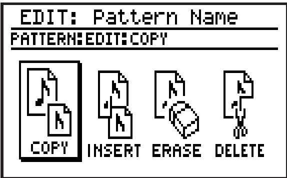
5. Sichern Sie das Pattern. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

Entfernen von Daten (Erase)

Sie können Daten aus einem bestimmten Abschnitt entfernen, ohne dass die Takte selbst gelöscht werden.



1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das “EDIT”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].



2. Bewegen Sie den Cursor auf das “ERASE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Erase-Display erscheint.

```
EDIT: Pattern Name
PATTERN:EDIT:ERASE

Dest Meas   :      1
Num Of Meas:       1
Part        :   DRUM
Inst:            ALL
  PRESS [ENTER] TO START
```

3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten Wert.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Dest Meas	
1–n	die Takt-Position, ab der Daten entfernt werden.
* *“n” bezeichnet die Anzahl der Takte des aktuellen Patterns.*	
Num of Meas	
1–n	Anzahl der Takte, innerhalb derer Daten entfernt werden.
* *“n” bezeichnet die Anzahl der Takte des aktuellen Patterns.*	
Part	
siehe unten	Daten, die entfernt werden.
ALL: Daten des Drum-Parts und Bass-Parts, Akkordfolgen **DRUM:** Daten des Drum-Parts **BASS:** Daten des Bass-Parts **DRUM & BASS:** Daten des Drum-Parts und Bass-Parts **CHORD:** Akkordfolgen	
Inst	
ALL, 1-01–3-20	Wenn Sie für “Part” die Einstellung DRUM gewählt haben, können Sie das Instrument definieren.
Sie können das Instrument aus dem aktuell gewählten Drum-Kit auswählen. Wenn Sie ALL wählen, wird der Lösch-Vorgang für alls Sounds des ausgewählten Kits ausgeführt. * *Sie können das Instrument durch Drücken eines der Pads auswählen.*	

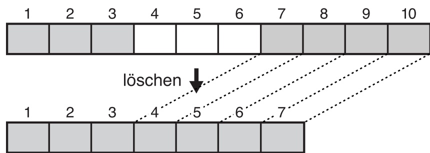
Kap. 2

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung "Now working.." erscheint.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

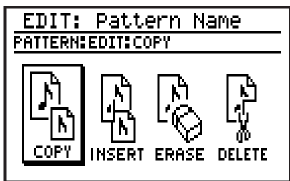
5. Sichern Sie das Pattern. Siehe "Speichern des Patterns" (S. 65).

Löschen von Takten (Delete Measure)

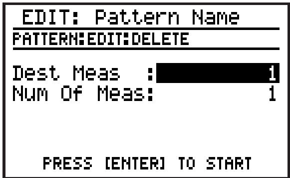
Sie können Takte eines Patterns löschen. Danach werden die nachfolgenden Takte in Richtung Pattern-Anfang verschoben und die Lücke geschlossen.



1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das "EDIT"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].



2. Bewegen Sie den Cursor auf das "DELETE"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Delete Measure-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Dest Meas	
1–n	die Takt-Position, ab der Takte gelöscht werden.
* *"n" bezeichnet die Anzahl der Takte des aktuellen Patterns.*	
Num of Meas	
1–n	Anzahl der Takte, die gelöscht werden.
* *"n" bezeichnet die Anzahl der Takte des aktuellen Patterns.*	

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung "Now working.." erscheint.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Da durch den Lösch-Vorgang die Anzahl der Takte im Pattern verringert wird, wird die "Measure"-Anzeige (S. 53) bei Pattern Information automatisch aktualisiert.*

5. Sichern Sie das Pattern. Siehe "Speichern des Patterns" (S. 65).

Speichern des Patterns

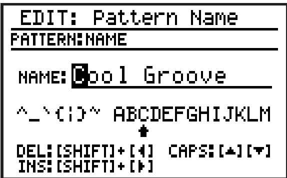
Wenn Sie ein geändertes oder neu erstelltes Pattern behalten möchten, müssen Sie dieses mit der Funktion “Write” im internen Speicher als User-Pattern sichern.

* *Falls Sie ein anderes Pattern auswählen bzw. den DR-880 ausschalten, ohne vorher das aktuell ausgewählte Pattern zu sichern, gehen alle bis dahin nicht gespeicherten Einstellungen verloren.*

Benennen des Patterns (Pattern Name)

Sie können ein Pattern mit bis zu 14 Zeichen benennen.

1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das “NAME”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Name Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position, und wählen Sie das Zeichen mit dem VALUE-Rad aus.

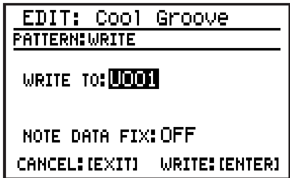
Taster-Funktion	
[CURSOR] ◁ [CURSOR] ▷	bewegt den Cursor.
[CURSOR] △	Umschalten von Klein- auf Großschreibung
[CURSOR] ▽	Umschalten von Groß- auf Kleinschreibung
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Einfügen eines Leerfeldes
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links.

3. Drücken Sie [EXIT].

4. Speichern Sie das Pattern (siehe rechts).

Speichern des Patterns

1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das “WRITE-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Write-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Pattern-Nummer aus.

3. Bewegen Sie den Cursor auf “NOTE DATA FIX”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Einstellung.

NOTE DATA FIX ON:
Das Pattern wird mit den Bass-Noten gesichert, die durch die Arrange-Funktion (S. 53) transponiert wurden. Wenn Sie das Pattern mit der Einstellung NOTE DATA FIX ON sichern, wird danach automatisch der Parameter “Arrange” im Pattern Info-Display auf OFF gesetzt.

* *Wenn Sie das Pattern mit NOTE DATA FIX ON sichern und dann die Arrange-Einstellung im Pattern Info-Display auf ON stellen, wird der Basslauf zweimal in der Tonhöhe geändert, und es können unerwartete bzw. falsche Tonhöhen auftreten.*

NOTE DATA FIX OFF:
Das Pattern wird nicht durch die Arranger-Einstellungen beinflusst.

4. Drücken Sie [ENTER], um das Pattern zu speichern.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen. Die Meldung “Now writing..” erscheint, und das Pattern wird gesichert. Danach verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

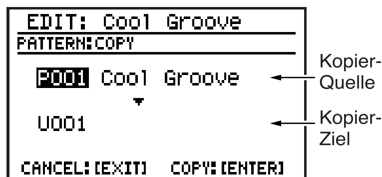
Kopieren/Löschen eines Patterns

Kopieren eines Patterns

1. Bewegen Sie im Pattern Edit Menu-Display den Cursor auf das “COPY”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

* *Wenn das ausgewählte Pattern verändert, aber noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung “Cancel edit?”. Um das Pattern zu sichern, drücken Sie [EXIT], und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 65). Wenn das Pattern nicht gesichert werden soll, drücken Sie [ENTER].*

Das Pattern Copy-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Quell-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Pattern aus, das kopiert werden soll.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Ziel-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Pattern-Nummer aus.

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung “Now writing..” erscheint.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Löschen eines Patterns

1. Wählen Sie das Pattern aus, das gelöscht werden soll.

* *Preset-Patterns können nicht gelöscht werden.*

2. Drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “PATTERN”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Pattern Edit Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “CLEAR”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Im Display erscheint “Clear pattern?”



5. Um das Pattern zu löschen, drücken Sie [ENTER].
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung “Now writing..” erscheint.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kapitel 3 EZ Compose/ Groove Modify

Was ist EZ Compose?

“EZ Compose” beinhaltet Funktionen, mit denen Sie ein Pattern mit sehr einfachen Schritten erstellen können, ohne dass Sie dafür eine Note aufnehmen müssen. Sie können auch Akkordfolgen und Fill-Ins eingeben.

Was ist Groove Modify?

Mithilfe der “Groove Modify”-Funktionen können Sie die Rhythmik des Patterns verändern.
Die folgenden Groove Modify-Parameter stehen zur Verfügung:

- **Velocity Modify**
- **Ghost Note**
- **Shuffle**

Die EZ Compose-Funktion

Die EZ Compose-Funktion kann nur im Pattern Mode, nicht im Song Mode (S. 75) verwendet werden.

Erstellen eines Patterns

Mit EZ Compose können Sie verschiedene Einzel-Patterns für unterschiedliche Soundgruppen auswählen und aus dieser Kombination ein neues Pattern erstellen.

NOTE

Mit EZ Compose können Patterns mit der Taktart “4/4” oder “3/4” erstellt werden. Falls das ausgewählte Grund-Pattern eine anderen Taktart besitzt, wird diese auf “4/4” bzw. “3/4” umgewandelt.

1. Drücken Sie EZ COMPOSE [PATTERN].

* *Falls ein editiertes Patterns noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung“Cancel edit?”. Um das Pattern zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 65). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

Das EZ Compose Pattern-Display erscheint.

```
 EZ COMPOSE:PATTERN
BEAT: 4/4 |MEAS:   4|KIT: P001
               TYPE         No.
HH CYM:  ------------        1
KICKSNR: ------------        1
 PERC :  ------------        1
 BASS :  ------------        1
```

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
BEAT	
4/4, 3/4	Taktart
MEAS	
1–32	Anzahl der Takte
KIT	
P001–P100, U001–U100	Nummer des Kits
TYPE/No.: HH CYM	
siehe unten	Preset-Patterns für Hi-hat/Cym-bals
Type: 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
TYPE/No.: KICK SNR	
siehe unten	Preset-Patterns für Kick/Snare
Type: 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
TYPE/No.: PERC	
siehe unten	Preset-Patterns für Percussion
Type: ROCK POPS, CONGA BONGO, SLOW LATIN, LATIN POPS	
TYPE/No.: BASS	
siehe unten	Preset-Patterns für Bass
Type: STEADY&SIMPL, ROCK BLUES, BALLAD, FUNK SOUL	

* *Wenn Sie eine Phrase des aktuellen Patterns auswählen möchten, wählen Sie für TYPE die Einstellung “Current”.*

* *Um eine Soundgruppe stummzuschalten, wählen Sie für TYPE die Einstellung “------------”.*

Mit [▶] können Sie das Pattern mit seinen aktuellen Einstellungen abspielen.

3. Sichern Sie das Pattern.. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).

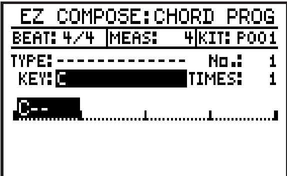
Einfügen einer Akkordfolge

Sie können für den Bass-Sound eine Akkordfolge einfügen.

1. Drücken Sie EZ COMPOSE [CHORD PROGRESSION].

* *Falls ein editiertes Patterns noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung"Cancel edit?". Um das Pattern zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 65). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

Das EZ Compose Chord Progression-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
KIT	
P001–P100, U001–U100	Nummer des Kits
TYPE/No.	
siehe nachfolgende Tabelle	Typ und Nummer der Preset-Akkordfolge

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Type: 2MEAS Maj, 2MEAS Min, 4MEAS Maj, 4MEAS Min, 8MEAS Maj, 8MEAS Min, 16MEAS Maj, 16MEAS Min, BLUES Maj, BLUES Min, User-Pattern	
* *Wenn Sie die Akkordfolge des aktuelle gewählten Patterns nutzen möchten, wählen Sie für TYPE die Einstellung "Current".*	
* *Wenn Sie "- - - - - - - - - - -" auswählen, ist die Akkordfolge-Funktion ausgeschaltet.*	
* *If you choose "User-Pattern", wird die Akkordfolge des im EZ COMPOSE CHORD PROG-Display ausgewählten User-Patterns verwendet.*	
* *Wenn Sie "Current" oder "User-Pattern" ausgewählt haben, kann es passieren, dass die Tonart der Akkordfolge und des Patterns nicht übereinstimmen, falls der Parameter "Key" (S. 53) des aktuellen Patterns nicht korrekt eingestellt ist.*	
KEY	
C–B, Cm–Bm	bestimmt die Tonart für das Playback.
* *Die Akkordfolge wird entsprechend dieser Einstellung transponiert.*	
TIMES	
1–32	bestimmt, wie häufig die ausgewählte Akkordfolge wiederholt wird.
* *Der Wert für MEAS (Anzahl der Takte des Patterns) kann "32" nicht überschreiten.*	

* *Der Wert für MEAS (Anzahl der Takte des Patterns) kann nicht direkt eingestellt werden, sondern errechnet sich automatisch aus den Einstellungen für TYPE/No. und TIMES.*

Im Display sind die Akkorde sichtbar. Durch Drücken von [DISPLAY] können Sie die Darstellungweise der Akkordfolge umschalten: "4 Takte/3 Zeilen", "2 Takte/3 Zeilen" oder "1 Takt/3 Zeilen".

Mit [▶] können Sie das Pattern mit seinen aktuellen Einstellungen abspielen.

3. Sichern Sie das Pattern.. Siehe "Speichern des Patterns" (S. 65).

Kap. 3

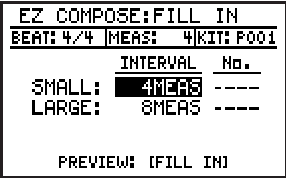
Hinzufügen eines Fill-Ins

Sie können in das aktuell gewählte Pattern ein Fill-In einfügen.

1. Drücken Sie EZ COMPOSE [FILL IN].

* *Falls ein editiertes Patterns noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung"Cancel edit?". Um das Pattern zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 65). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

Das EZ Compose Fill-In-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
KIT	
P001–P100, U001–U100	Nummer des Kits
SMALL: INTERVAL	
1–32MEAS	Anzahl der Takte für einen kurzen Fill-In
(Beispiel) Bei "4MEAS" wird in den Takten "4", "8", "12" usw. ein kurzer Fill-In eingefügt. * *Wenn die bei INTERVAL eingestellte Anzahl der Takte höher ist als die Anzahl der Takte des Patterns, wird der Fill-In nicht abgespielt.*	
SMALL: No.	
- - -, s001–s050, L001–L050	Nummer des "Small" Preset Fill-Ins
* *Bei "- - -" wird kein Small Fill-In gespielt.*	
LARGE: INTERVAL	
1–32MEAS	Anzahl der Takte für einen langen Fill-In
(Beispiel) Bei "16MEAS" wird in den Takten "16", "32", "48" usw. ein kurzer Fill-In eingefügt. * *Wenn die bei INTERVAL eingestellte Anzahl der Takte höher ist als die Anzahl der Takte des Patterns, wird der Fill-In nicht abgespielt.*	
LARGE: No.	
- - -, s001–s050, L001–L050	Nummer des "Large" Preset Fill-Ins
* *Bei "- - -" wird kein Large Fill-In gespielt.* * *Falls der Small Fill-In und der Large Fill-In auf die gleiche Takt-Position fallen, erhält der Large Fill-In Priorität.*	

Mit [▶] können Sie das Pattern mit seinen aktuellen Einstellungen abspielen.
Durch Drücken von [FILL IN] können Sie direkt die Fill In-Passage abhören, ohne das gesamte Pattern abspielen zu müssen.

* *Wenn die bei INTERVAL eingestellte Anzahl der Takte höher ist als die Anzahl der Takte des Patterns, wird der Fill-In nicht abgespielt.*

3. Sichern Sie das Pattern.. Siehe "Speichern des Patterns" (S. 65).

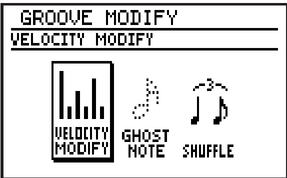
Die Groove Modify-Funktion

Die Groove Modify-Funktion kann nur im Pattern Mode, nicht im Song Mode (S. 75) verwendet werden.

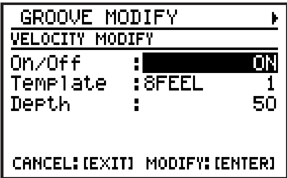
Verändern der Lautstärke (Velocity Modify)

Sie können in das Pattern Akzente und Dynamik-Veränderungen einfügen.

1. **Wählen Sie das gewünschte Pattern aus (S. 50).**
2. **Drücken Sie [GROOVE].**
   Das Groove Modify Menu-Display erscheint.



3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “VELOCITY MODIFY”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Velocity Modify-Display erscheint.



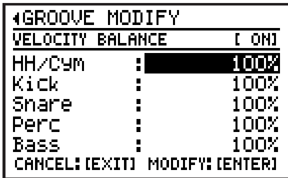
4. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	Schaltet die Velocity Modify-Funktion ein bzw. aus.
* *Sie können alternativ auch den [GROOVE]-Taster drücken.*	
Template	
8FEEL 1–8, 16FEEL 1–12	bestimmt das Muster für die Velocity Modify-Funktion.
Depth	
0–100	Bestimmt die Stärke. mit der Velocity Modify ausgeführt wird.
Bei “0” ist Velocity Modify nicht wirksam. * *Wenn Sie nur die Funktion “Velocity Balance” nutzen möchten, stellen Sie Depth auf “0”.*	

■ Verändern der Lautstärke-Balance (Velocity Balance)

Sie können die Lautstärke-Balance der verschiedenen Soundgruppen verändern.

5. **Drücken Sie [CURSOR] ▷ .**
   Das Velocity Balance-Display erscheint.



6. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	Schaltet die Velocity Modify-Funktion ein bzw. aus.
* *Sie können alternativ auch den [GROOVE]-Taster drücken.*	
HH/Cym	
0–150%	Lautstärke der Hi-hat/Cymbals
Kick	
0–150%	Lautstärke der Kick

Kap. 3

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Snare	
0–150%	Lautstärke der Snare
Perc	
0–150%	Lautstärke der Percussion
BASS	
0–150%	Lautstärke des Bass
Bei 0% ist der Sound kaum noch bzw. gar nicht mehr hörbar. Bei 100% ist die originale Lautstärke des Sounds innerhalb des Patterns gewählt. Bei 101% oder höher ist die Lautstärke entsprechend erhöht.	

7. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

8. Sichern Sie das Pattern.. Siehe **“Speichern des Patterns” (S. 65).**

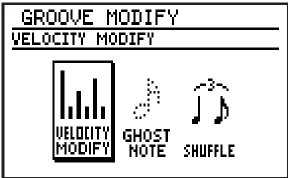
Hinzufügen von Ghost Notes

“Ghost notes” sind Zwischenschläge, die den Groove des Patterns beeinflussen.

1. Wählen Sie das gewünschte Pattern aus (S. 50).

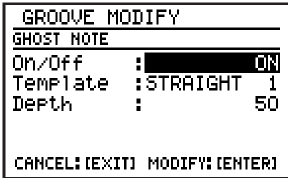
2. Drücken Sie [GROOVE].

Das Groove Modify Menu-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf das “GHOST NOTE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Ghost Note-Display erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	Schaltet die Ghost Note-Funktion ein bzw. aus.
* *Sie können alternativ auch den [GROOVE]-Taster drücken.*	
Template	
siehe unten	bestimmt das Muster für die Ghost Note-Funktion.
STRAIGHT 1–20: gerade Patterns. **SHUFFLE 1–20:** Shuffle-Patterns.	
Depth	
0–100	Lautstärke der Ghost Notes

5. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

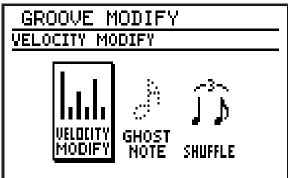
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen

6. Sichern Sie das Pattern.. Siehe **“Speichern des Patterns” (S. 65).**

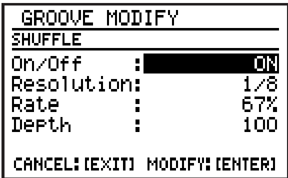
Hinzufügen eines Shuffle-Effektes

Sie können dem Pattern einen “Shuffle”-Effekt hinzufügen.

1. **Wählen Sie das gewünschte Pattern aus (S. 50).**
2. **Drücken Sie [GROOVE].**
   Das Groove Modify Menu-Display erscheint.



3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “SHUFFLE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Shuffle-Display erscheint.



4. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	Schaltet die Shuffle-Funktion ein bzw. aus.
* *Sie können alternativ auch den [GROOVE]-Taster drücken.*	
Resolution	
1/8, 1/16	Auflösung der Shuffle-Funktion
1/8: Einheiten von 1/8-Noten. **1/16:** Einheiten von 1/16-Noten.	

Parameter/ Bereich	Beschreibung
1/8 1/16	
Rate	
50–100%	Stärke des Shuffle-Effektes.
bestimmt, wie weit die unbetonten und betonten Schläge auseinander liegen. Bei 50% liegen die unbetonten Schläge genau zwischen den betonten Schlägen. Bei Werten von 51-99% wird der Rhythmus geshuffelt. Bei 100% liegen die unbetonten Schläge genau auf den Zählzeiten der betonten Schläge.	
50% 75% 90% unbetont unbetont unbetont unbetont	
Depth	
0–100	Bestimmt die Stärke des Shuffle-Effektes.
Bei “100” ist der Wert für “Rate” gültig. Je niedriger der Wert für Depth unter “100”, desto schwächer wird der Shuffle-Effekt. Bei “0” ist der Shuffle-Effekt nicht wirksam.	

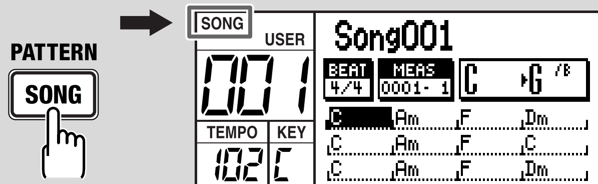
5. **Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.**
   Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
6. **Sichern Sie das Pattern.. Siehe “Speichern des Patterns” (S. 65).**

MEMO

Kapitel 4
Songs
(aufzeichnen/
editieren/spielen)

Sie können im Song Mode die Patterns in einer gewünschten Reihenfolge abspielen und die Pattern-Einträge auch nachträglich editieren.

Wählen Sie das Play-Display aus, stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [SONG/PATTERN] so oft, bis “SONG” im Display erscheint.



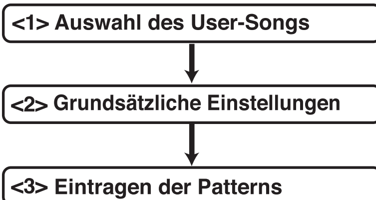
Aufzeichnen eines Songs

Die Einträge der Patterns in den Song wird mithilfe der “Step”-Eingabe durchgeführt.

- Sie können bis zu 100 Songs erstellen.
- Ein Song kann bis zu 500 Pattern-Einträge besitzen.

Vorbereitungen

Ein Song wird wie folgt erstellt:



<1> Auswahl des User-Songs

1. **Rufen Sie das Song Play-Display auf.**
2. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten User-Song auf (001–100).**

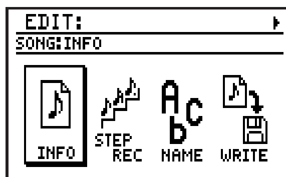
TIP

Sie können einen nicht mehr benötigten Song auch löschen. Siehe “Löschen eines Songs” (S. 80).

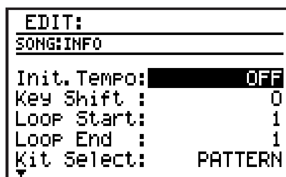
<2> Grundsätzliche Einstellungen

Diese Einstellungen können auch nachträglich verändert werden.

1. **Drücken Sie im Song Play-Display [EDIT].**
   Das Edit Menu-Display erscheint.
2. **Bewegen Sie den Cursor auf das “SONG”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Song Edit Menu-Display erscheint.



3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “INFO”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Song Information-Display erscheint.



4. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**

Parameter / Wert	Beschreibung
Init.Tempo	
OFF, 20–260	Tempo des Songs
OFF: Das Tempo wird mit den Pattern-Tempi abgespielt. **20–260:** Die Pattern-Tempi werden ignoriert und alle Patterns mit dem hier eingestellten Tempo abgespielt.	

Parameter / Wert	Beschreibung
Key Shift	
-12–+12	Transponierung (in Halbtonschritten)
* *Die Key-Anzeige auf der linken Seite des Displays wird entsprechend verändert.* (Beispiel) Key (links) = "Am" und Key Shift = "+2" entspricht Key (links) = "Bm".	
Loop Start	
1–n	Takt, ab dem das Loop-Playback (S. 82) gestartet wird.
* *'n' bezeichnet die Anzahl der Takte des Songs.*	
Loop End	
1–n	Takt, bei dem das Loop-Playback endet.
* *'n' bezeichnet die Anzahl der Takte des Songs..*	
Kit Select	
SONG, PATTERN	bestimmt das für den Song verwendete Kit.
SONG: Das für den Song ausgewählte Kit wird für alle Patterns verwendet. **PATTERN:** Das für das jeweilige Patterns gespeicherte Kit wird verwendet.	
Kit Number	
P001–P100, U001–U100	Nummer des Kits für den Song
TSC Select	
SONG, PATTERN	bestimmt das für den Song verwendete TSC-Patch.
SONG: Das für den Song ausgewählte TSC-Patch wird für alle Patterns verwendet. **PATTERN:** Das für das jeweilige Patterns gespeicherte TSC-Patch wird verwendet.	
TSC Switch	
OFF, ON	bestimmt, ob das TSC-Patch ein- bzw. ausgeschaltet ist.

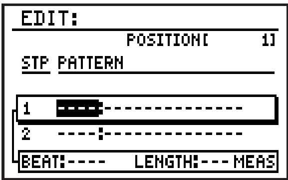
Parameter / Wert	Beschreibung
TSC Number	
P01–P20, U01–U20	Nummer des TSC-Patches.

5. Drücken Sie [EXIT].

<3> Eintragen der Patterns

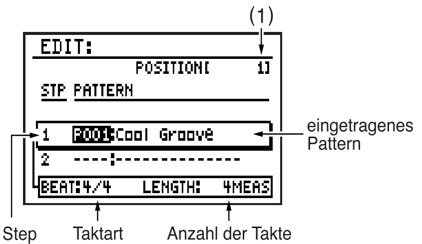
1. Bewegen Sie im Song Edit Menu-Display den Cursor auf das "STEP REC"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Song Step Recording-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad das erste Pattern für die Pattern-Liste aus.

Im Display erscheint außer der Nummer und des Namens des Patterns auch die Taktart (BEAT) und die Anzahl der Takte (LENGTH) des Patterns.



3. Drücken Sie [▶▶], um das nächste Eintrags-Feld anzuwählen, und wählen Sie dann mit dem VALUE-Rad das nächste Pattern aus.

* *Es ist nicht möglich, ein leeres Feld zu überspringen.*

(1) POSITION

bezeichnet die Takt-Position innerhalb des Songs, an dem das entsprechende Pattern gestartet wird.

Kap. 4

Mit [⏮] wird das erste Feld (STP 1) angewählt.
Mit [◀◀] wird das jeweils vorherige Feld angewählt.
Mit [SHIFT] + [▶▶] erreichen Sie das nächste, noch nicht belegte Feld.

4. Wiederholen Sie den Bedienschritt 3 so oft, bis alle gewünschten Patterns in der Liste des Songs eingetragen sind.

- Sie können auch Pattern in der Mitte einfügen. Siehe “Einfügen eines Patterns” (S. 78).
- Sie können Patterns aus der Liste entfernen. Siehe “Entfernen eines Patterns aus der Liste” (S. 78).

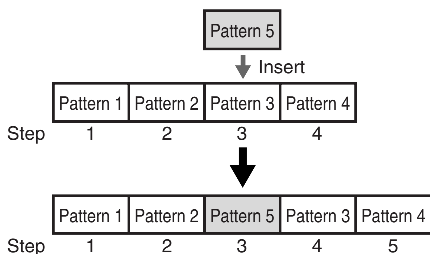
* *Patterns können nur im STOP-Zustand eingefügt bzw. entfernt werden.*

5. Drücken Sie [EXIT].

6. Speichern Sie den Song. Siehe “Speichern des Songs” (S. 79).

■ Einfügen eines Patterns

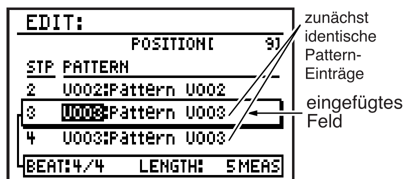
Sie können in der Mitte des Songs Pattern-Einträge hinzufügen.



1. Wählen Sie im Song Step Record-Display mit [◀◀][▶▶] das Feld aus, an dem ein Pattern eingefügt werden soll.

2. Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [ENTER].
Es wird ein neues Feld erzeugt, das den gleichen Pattern-Eintrag erhält wie das bei Schritt 1 ausgewählte Feld.

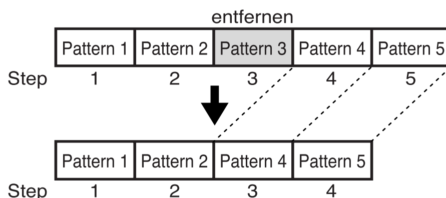
Die nachfolgenden Patterns werden nach hinten verschoben.



3. Wählen Sie für das neu eingetragene Feld mit dem VALUE-Rad das gewünschte Pattern aus.

■ Entfernen eines Patterns aus der Liste

Sie können einen Pattern-Eintrag aus der Liste entfernen.



1. Wählen Sie im Song Step Record-Display mit [◀◀][▶▶] das Feld aus, dessen Pattern-Eintrag entfernt werden soll.

2. Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [ERASE] ([EXIT]).
Das ausgewählte Pattern wird entfernt, und die nachfolgenden Patterns werden in Richtung Songanfang verschoben.

Speichern des Songs

Wenn Sie einen geänderten oder neu erstellten Song behalten möchten, müssen Sie dieses mit der Funktion “Write” im internen Speicher als User-Song sichern.

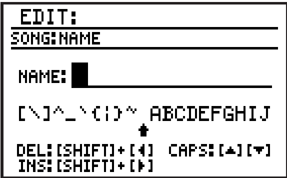
NOTE

Falls Sie einen anderen Song auswählen bzw. den DR-880 ausschalten, ohne vorher den aktuell ausgewählten Song zu sichern, gehen alle bis dahin nicht gespeicherten Einstellungen verloren.

Benennen des Songs (Song Name)

Sie können einen Song mit bis zu 14 Zeichen benennen.

1. **Bewegen Sie im Song Edit Menu-Display den Cursor auf das “NAME”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Song Name Edit-Display erscheint.



2. **Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position, und wählen Sie das Zeichen mit dem VALUE-Rad aus.**

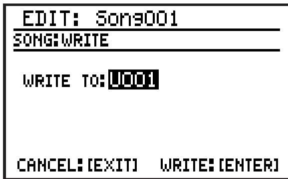
Taster-Funktion	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor.
[CURSOR] △	Umschalten von Klein- auf Großschreibung
[CURSOR] ▽	Umschalten von Groß- auf Kleinschreibung
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Einfügen eines Leerfeldes
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links.

3. **Drücken Sie [EXIT].**

4. **Speichern Sie den Song (siehe nachfolgenden Abschnitt).**

Speichern des Songs

1. **Bewegen Sie im Song Edit Menu-Display den Cursor auf das “WRITE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Song Write-Display erscheint.



2. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Song-Nummer aus.**

3. **Drücken Sie [ENTER], um den Song zu speichern.**
   Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
   Die Meldung “Now writing..” erscheint, und der Song wird gespeichert.
   Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

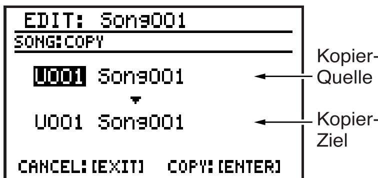
Kopieren/Löschen eines Songs

Kopieren eines Songs

1. Bewegen Sie im Song Edit Menu-Display den Cursor auf das “COPY”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

* *Falls ein editierter Song noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung“Cancel edit?”. Um den Song zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 79). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

Das Song Copy-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Quell-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den Song aus, der kopiert werden soll.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Ziel-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Song-Nummer aus.

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und der Song wird kopiert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Anzeige wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

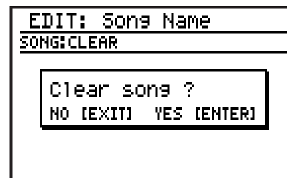
Löschen eines Songs

1. Wählen Sie den Song aus, der gelöscht werden soll.

2. Drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “SONG”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Song Edit Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “CLEAR”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Im Display erscheint “CLEAR SONG?”



5. Um den Song zu löschen, drücken Sie [ENTER].
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und der Song wird gelöscht.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Anzeige wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Abspielen eines Songs

1. **Rufen Sie das Song Play-Display auf.**
2. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten Song aus.**

* *Falls ein editierter Song noch nicht gesichert wurde, erscheint die Meldung"Cancel edit?". Um den Song zu sichern, drücken Sie [EXIT] und führen Sie den Write-Vorgang durch (S. 79). Falls Sie die Editierungen nicht speichern möchten, drücken Sie [ENTER].*

3. **Drücken Sie [▶].**
   Der Song wird gestartet.

❍ Mit dem VALUE-Rad können Sie während des Playbacks den nachfolgenden Song auswählen, dessen Name im Display invertiert dargestellt wird. Nach Abschluss des aktuellen Songs schaltet der DR-880 automatisch auf den neu ausgewählten Song um.

4. **Um das Playback zu stoppen, drücken Sie [■].**

❍ Mit [▶] können Sie das Playback ab der Stop-Position fortsetzen.

❍ Wenn Sie [|◀] und danach [▶] drücken, wird das Playback ab Beginn des Songs gestartet.

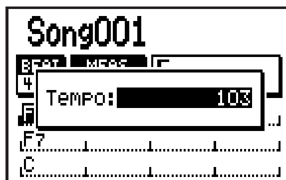
Verändern des Tempo

Sie können das Tempo während des Playbacks verändern, das Ergebnis ist aber abhängig von der Einstellung des Parameters "Init. Tempo" (S. 77) im Song Information-Display .

Falls Init.Tempo = OFF:
Das Tempo des aktuell gespielten Patterns wird geändert. Wenn das nachfolgende Pattern aufgerufen wird, springt das Tempo auf den im neu angewählten Pattern gespeicherten Wert zurück.

Falls Init.Tempo = [20]–[260]:
Die Patterns des Songs werden dauerhaft mit dem hier eingestellten Tempo abgespielt.

1. **Drücken Sie [TEMPO (TAP)].**
   Das Tempo-Display erscheint.



2. **Verändern Sie das Tempo mit dem VALUE-Rad.**
   Der Einstellbereich ist 20–260 bpm.

* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

■ Eintippen des Tempos (Tap Tempo)

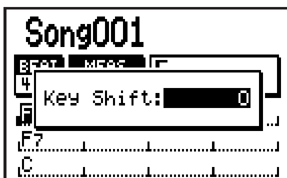
1. **Drücken Sie [TEMPO (TAP)] 4x oder häufiger gleichmäßig im gewünschten Tempo.**
   Der DR-880 berechnet aus dem Abständen einen Durchschnittswert und stellt entsprechend das neue Tempo ein.

* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

Verändern der Tonart

Sie können die Tonart verändern, mit der der Bass-Sound der Patterns gespielt wird. Dieses wird als “Key Shift” bezeichnet.

1. Drücken Sie [KEY].
Das Key Shift-Display erscheint.



2. Verändern Sie die Tonart mit dem VALUE-Rad.
Bereich: -12–+12 (±1 Oktave.

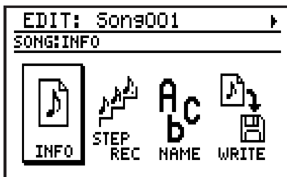
* *Nach kurzer Zeit erscheint automatisch wieder das vorherige Display.*

Das Loop-Playback

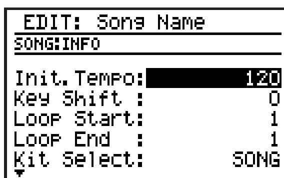
Sie können einen Song-Abschnitt definieren, der bei Aktivieren der Loop-Funktion wiederholt abgespielt wird.

1. Drücken Sie im Song Play-Display [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “SONG”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Song Edit Menu-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf das “INFO”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Song Information-Display erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf “Loop Start” bzw. “Loop End”, und stellen Sie mit dem VALUE-Rad den Takt ein, an dem der Loop beginnen bzw. enden soll.

5. Drücken Sie [EXIT] so oft, bis wieder das das Song Play-Display erscheint.

6. Drücken Sie [LOOP], so dass die Taster-Anzeige leuchtet (Loop aktiviert).

7. Drücken Sie [▶].
Der Song wird gestartet. Wenn der Loop-Startpunkt erreicht wird, wird ab dieser Stelle der Loop-Abschnitt so oft wiederholt, bis Sie die Loop-Funktion wieder ausschalten.

* *Falls die aktuelle Song-Position hinter dem Loop-Bereich liegt, wird der Loop nicht gespielt. Sie müssen vorher eine Position anwählen, die kurz vor dem Loop-Startpunkt liegt.*

8. Um die Loop-Funktion abzuschalten, drücken Sie erneut [LOOP], so dass die Taster-Anzeige erlischt.

9. Um das Playback zu stoppen, drücken Sie [■].

10. Wenn Sie die Loop-Einstellungen behalten möchten, sichern Sie den Song. Siehe “Speichern des Songs” (S. 79).

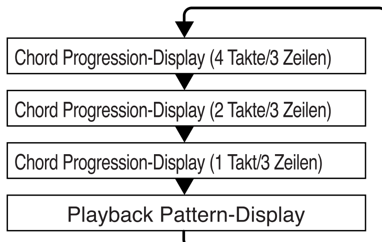
NOTE

Falls Sie nach Einstellen der Loop-Passage Patterns aus der Liste entfernen und die Anzahl der Takte des Songs dadurch geringer ausfällt als die aktuell eingestellte Loop End-Position, wird dabei die Loop End-Position nicht verschoben, und die Loop-Funktion ist nicht mehr wirksam. Sie müssen dann die Loop End-Position neu einstellen, um die Loop-Funktion wieder nutzen zu können.

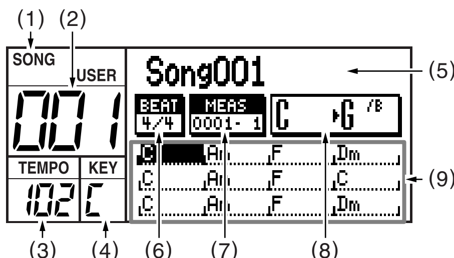
Umschalten der Display-Anzeige

Sie können für das Song Play-Display eine von vier Anzeigen aufrufen: “Chord Progression-Display” (4 Takte auf 3 Zeilen, 2 Takte auf 3 Zeilen oder 1 Takt auf 3 Zeilen) und das “Playback Pattern-Display”.

1. Drücken Sie [DISPLAY] so oft, bis die gewünschte Anzeige im Display angezeigt wird.



■ Das Chord Progression-Display



(1) Song Mode

(2) Song-Nummer

(3) Aktuelles Tempo

(4) Aktuelle Tonart

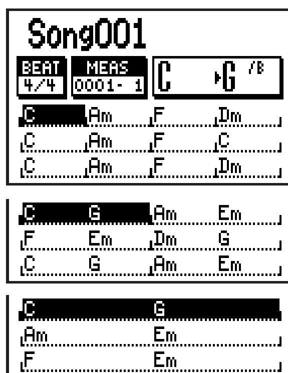
(5) Song-Name
Falls das Symbol “*” vor dem Song-Namen zu sehen ist, bedeutet dieses, das im Song geänderte Daten noch nicht gesichert sind.

(6) Taktart

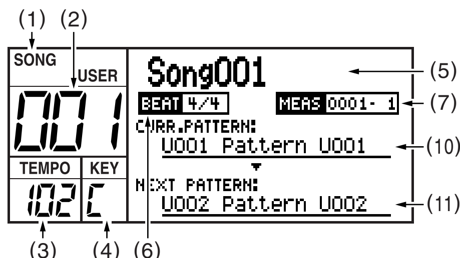
(7) Measure – Beat (Takt – Taktschlag)
Bezeichnet die aktuelle Position.

(8) Aktueller Akkord → Nächster Akkord
Bezeichnet den aktuellen bzw. nachfolgenden Akkord im Detail.

(9) Chord Progression (Akkordfolge)
Zeigt die Akkordfolge des Patterns an. Im Verlauf des Patterns springt der Cursor auf das jeweils nachfolgende Taktfeld.
Durch Drücken des [DISPLAY]-Tasters können Sie die Anzeige im Display umschalten (siehe links).



■ Das Playback Pattern-Display



(10) Current Pattern
aktuelles Pattern (Nummer/Name).

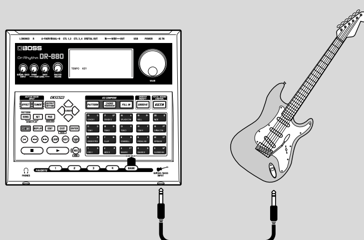
(11) Next Pattern
nachfolgendes Pattern (Nummer/Name).

Kap. 4

MEMO

Kapitel 5
Spielen der Gitarre/ des Bass

Anschließen der Gitarre/des Bass



Einstellen der Lautstärke

Verwenden Sie dafür den GUITAR/BASS INPUT-Regler.



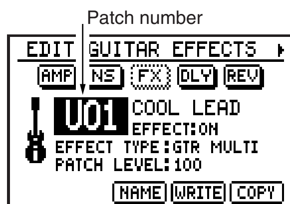
Die in diesem Kapitel gelisteten Produkt- und Firmen-Bezeichnungen sind Warenzeichen des jeweiligen Herstellers und stehen in keinem ursächlichen Zusammenhang mit der BOSS Corporation. Das jeweilige Warenzeichen wird nur verwendet, um zu beschreiben, welche Art von Equipment innerhalb des DR-880 simuliert wird.

Anwendung der Effekte

Umschalten der Effekt-Patches

1. Drücken Sie [EFFECT].

Das GUITAR EFFECTS-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die Effekt Patch-Nummer, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Effekt-Programm aus.

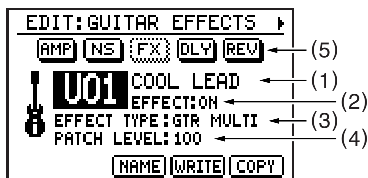
* *Mit [SHIFT] + [EFFECT] können Sie zwischen den Speicherbereichen Preset (P) und User (U) umschalten.*

cf.

"Effect Patch" (S. 155)

Editieren eines Effekt-Patches (Patch Edit)

1. Bewegen Sie den Cursor im Effect Edit-Display auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.



(1) Effekt-Patch

wählt das Effekt-Programm aus.

(2) Effect On/Off

Der Effekt wird durch Drücken des [EFFECT]-Tasters ein- bzw. ausgeschaltet.

(3) EFFECT TYPE (Algorithm)

bestimmt die Effekt-Kette (den Algorithmus).
Einstellung:
GTR MULTI, BASS MULTI, ACO MULTI

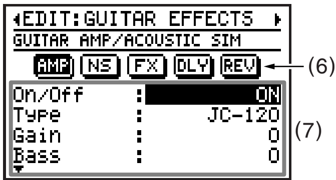
(4) PATCH LEVEL

bestimmt die Lautstärke des Effekt-Patches.
Bereich: 0–100

(5) Effekt-Kette (Algorithmus)

Sie können den Cursor auf jeden der Einzel-Effekte bewegen und den ausgewählten Effektblock mit dem VALUE-Rad ein- bzw. ausschalten. Ein ausgeschalteter Effektblock wird durch eine punktierte Umrandung des Effektblocks dargestellt.
Um die Effekt-Parameter eines Effektblocks aufzurufen, bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Effektblock, und drücken Sie [ENTER].

Parameter Edit-Display



(6) Effekt-Kette (Algorithmus)

Mit [CURSOR] ◁ / ▷ können Sie direkt die Parameter des benachbarten Effektblocks aufrufen.

(7) Parameter

Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Mit [CURSOR] △ / ▽ können Sie die Parameterliste scrollen.

2. Drücken Sie [EXIT], um wieder das Guitar Effects Edit-Display anzuwählen.

Wenn Sie eine oder mehrere Einstellungen verändert haben, sehen Sie im Patch-Nummern-Feld die Angabe “*TMP”.
Wenn Sie ein anderes Effekt-Patch auswählen, gehen die geänderten und bis dahin nicht gesicherten Einstellungen verloren.

3. Wenn Sie die geänderten Einstellungen speichern möchten, sichern Sie das Effekt-Patch (siehe “Speichern/Kopieren eines Effekt-Patches” (S. 88).

* *Sie können das Effekt-Patch benennen bzw. nachträglich umbenennen. Siehe “Benennen des Effekt-Patches” (S. 88).*

Kap. 5

Speichern/Kopieren eines Effekt-Patches

Wenn Sie ein geändertes oder neu erstelltes Effekt-Patch behalten möchten, müssen Sie dieses mit der Funktion “Write” im internen Speicher als User-Patch sichern.

NOTE

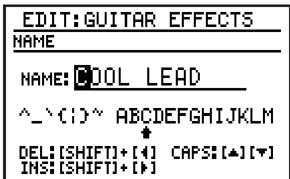
Falls Sie ein anderes Patch auswählen bzw. den DR-880 ausschalten, ohne vorher das aktuell ausgewählte Patch zu sichern, gehen alle bis dahin nicht gespeicherten Einstellungen verloren.

Benennen des Effekt-Patches

Sie können ein Effekt-Patch mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Bewegen Sie im Guitar Effects Edit Menu-Display den Cursor auf das “NAME”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Patch Name Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position, und wählen Sie das Zeichen mit dem VALUE-Rad aus.

Taster-Funktion	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor.
[CURSOR] △	Umschalten von Klein- auf Großschreibung
[CURSOR] ▽	Umschalten von Groß- auf Kleinschreibung
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Einfügen eines Leerfeldes
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links.

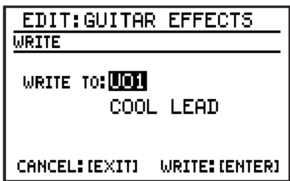
3. Drücken Sie [EXIT].

4. Speichern Sie das Patch (siehe folgenden Abschnitt).

Speichern des Effekt-Patches

1. Bewegen Sie im Guitar Effects Edit Menu-Display den Cursor auf das “WRITE-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Effect Patch Write-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Patch-Nummer aus.

3. Drücken Sie [ENTER], um das Effekt-Patch zu speichern.

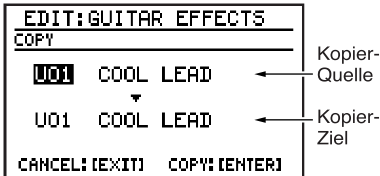
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und das Patch wird gesichert. Danach verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kopieren eines Effekt-Patches

1. Bewegen Sie im Guitar Effects Edit Menu-Display den Cursor auf das "COPY"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Effect Patch Copy-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Quell-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Patch aus, das kopiert werden soll.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Ziel-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Patch-Nummer aus.

4. Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung "Now writing.." erscheint.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

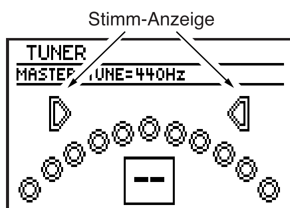
Der Tuner/Das Expression-Pedal

Stimmen der Gitarre/des Bass

Der DR-880 besitzt ein chromatisches Stimmgerät, mit dem Sie die an der GUITAR/ BASS INPUT-Buchse angeschlossene Gitarre bzw. Bass stimmen können.

1. Drücken Sie [TUNER].

Das Tuner-Display erscheint.



2. Spielen Sie eine Leersaite auf der Gitarre bzw. dem Bass.

Im Display wird der Name der Note angezeigt, die der Tonhöhe der gespielten Saite am nächsten kommt.

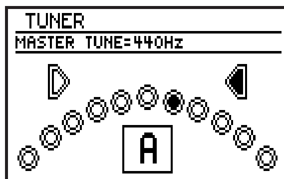
* *Achten Sie darauf, nur eine Saite zu spielen, nicht mehrere.*

3. Stimmen Sie die Saite so, dass im Display die entsprechend richtige Note angezeigt wird.

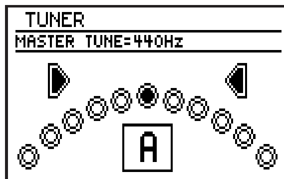
(normale Stimmung für jede Saite)

	7th	6th	5th	4th	3rd	2nd	1st
Gitarre	B	E	A	D	G	B	E
Bass			B	E	A	D	G

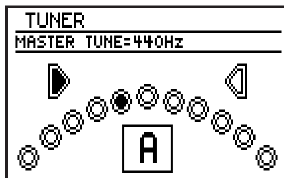
4. Stimmen Sie die Saite so, dass beide Stimm-Anzeigen gleichzeitig leuchten.



Die Saite ist höher gestimmt als die angezeig Note.



Die Saite ist exakt auf die angezeigte Note gestimmt.



Die Saite ist tiefer gestimmt als die angezeig Note.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2–4, um alle Saiten der Gitarre bzw. des Bass zu stimmen.

* *Wenn die Gitarre einen Vibrato-Hebel besitzt, gehen Sie wie folgt vor: Stimmen Sie alle Saiten nur grob, so dass im Display jeweils die korrekten Notennamen angezeigt werden. Stimmen Sie danach die Saiten nacheinander auf die exakte Tonhöhe.*

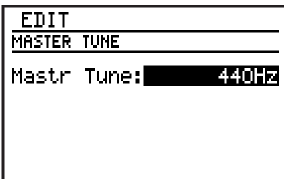
6. Drücken Sie [EXIT].

■ Verändern der Referenz-Tonhöhe

* *Die Referenz-Tonhöhe entspricht der Einstellung des Parameters “Master Tune” (S. 120).*

1. Wählen Sie das Pattern- oder Song Play-Display, und drücken Sie [EDIT]
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “MASTER TUNE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Master Tune-Display erscheint.



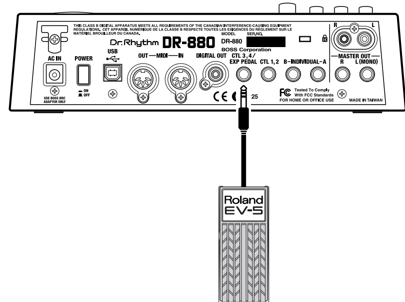
3. Stellen Sie die Referenz-Tonhöhe mit dem VALUE-Rad ein.
Bereich: 435 Hz–445 Hz

4. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung “Now writing..” erscheint. Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Einsatz des Expression-Pedals als Lautstärke-Pedal

Wenn Sie an die CTL 3, 4/EXP PEDAL-Buchse auf der Rückseite ein Expression-Pedal (Roland EV-5, zusätzliches Zubehör) anschließen, können Sie die Lautstärke des an der GUITAR/ BASS INPUT-Buchse angeschlossenen Instrumentes mit dem Expression-Pedal steuern.



- Verwenden Sie nur das von Roland empfohlene Expression-Pedal (EV-5). Die Verwendung eines Expression-Pedals eines anderen Herstellers kann zu Fehlfunktionen führen.
- Stellen Sie den Regler an der Seite des Roland EV-5 Expression Pedals auf die Position “0”.

MEMO
Wenn Sie ein Effekt-Patch ausgewählt haben, dass den Pedal Wah-Effekt (P-WAH, S. 94) nutzt, arbeitet das Expression-Pedal automatisch als Wah-Pedal.

Parameter-Liste der Effekte

GTR MULTI (Guitar Multi)

AMP NS FX DLY REV

Effekt		Seite
GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM		S. 93
NOISE SUPPRESSOR		S. 93
FX	COMPRESSOR	S. 94
	A-WAH	S. 94
	P-WAH	S. 94
	CHORUS	S. 94
	PHASER	S. 95
	FLANGER	S. 95
	TREMOLO	S. 95
	PAN	S. 95
DELAY		S. 96
REVERB		S. 96

■ FX

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den Effekt ein bzw. aus
FX Select	
COMPRESSOR, A-WAH, P-WAH, CHORUS, PHASER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Wählen Sie einen dieser Effekte aus.

BASS MULTI

CMP AMP NS FX DLY

Effekt		Seite
COMPRESSOR		S. 96
BASS AMP SIM		S. 97
NOISE SUPPRESSOR		S. 93
FX	T-WAH	S. 97
	P-WAH	S. 94
	CHORUS	S. 94
	PHASER	S. 95
	FLANGER	S. 95
	TREMOLO	S. 95
	PAN	S. 95
DELAY		S. 96

■ FX

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den Effekt ein bzw. aus
FX Select	
T-WAH, P-WAH, CHORUS, PHASER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Wählen Sie einen dieser Effekte aus.

ACO (Acoustic) MULTI

ACO EQ CHO REV

Effekt	Seite
ACOUSTIC PROCESSOR	S. 98
EQUALIZER	S. 98
CHORUS	S. 94
REVERB	S. 96

Beschreibung der Effekte

■ GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM (Guitar Amp/Acoustic Simulator)

Mithilfe der COSM-Technologie werden verschiedene Gitarren-Verstärker bzw. der Sound einer akustischen Gitarre modeliert.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den GUITAR AMP/ ACOUSTIC SIMULATOR ein bzw. aus.
Type	
siehe unten	bestimmt den Gitarren-Amp bzw. den Acoustic Simulator
JC-120	Roland JC-120
WARM CLEAN	BOSS-eigener warmer Clean-Sound
CLEAN TWIN	Fender Twin Reverb
TWEED	Fender Bassman 4 x 10” Combo
CRUNCH	BOSS-eigener angezerrter Sound
VO DRIVE	VOX AC-30TB
MATCH DRIVE	Matchless D/C-30
BG LEAD	MESA/Boogie Combo Amp
SMOOTH Drv	BOSS-eigener warmer Zerrsound
MS1959 (I)	Input I eines Marshall 1959
MS HiGAIN	Marshall mit modifizierten Mitten
POWER STACK	BOSS-eigener Stack-Sound
R-FIER RED	RED Channel des Mesa Boogie DUAL Rectifier
T-AMP Crnch	AMP2 des Hughes & Kettner Tri-amp
T-AMP LEAD	AMP3 des Hughes & Kettner Tri-amp
SLDN	Soldano SLO-100
LEAD STACK	BOSS-eigener High-Gain Sound
5150 DRIVE	Lead-Kanal des Peavey EVH5150
METAL STACK	BOSS-eigener Metal-Sound
Single->AC	wandelt den Klang eines Single Coil-Tonabnehmers (Einzelspule) in einen Akustik Gitarren-Sound um.
Humbckr->AC	wandelt den Klang eines Humbucker-Tonabnehmers (Doppelspule) in einen Akustik Gitarren-Sound um.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Gain	
0–100	Stärke der Verzerrung
Bass	
0–100	Stärke der Bässe
Middle	
0–100	Stärke der Mitten
Treble	
0–100	Stärke der Höhen
Presence	
0–100	Stärke der oberen Mitten und Höhen
Level	
0–100	Lautstärke des Preamp

■ NOISE SUPPRESSOR

Der Noise Suppressor unterdrückt die Nebengeräusche, die durch den Tonabnehmer der Gitarre erzeugt bzw. übertragen werden. Dabei wird der Original-Sound der Gitarre kaum beeinflusst.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den NOISE SUPPRESSOR ein bzw. aus
Threshold	
0–100	bestimmt die Lautstärke, unter der stummgeschaltet wird.
Je lauter das Nebengeräusch, desto höher sollten Sie den Threshold einstellen. * *Wenn der Threshold auf einen hohen Wert gestellt ist, werden außer den Nebengeräuschen auch leise Töne eventuell abgeschnitten.*	

Kap. 5

■ COMPRESSOR: GTR MULTI

Kompressoren verringern die Lautstärke von zu lauten Passagen eines Signals und machen den Gesamt-Sound fetter und durchsetzungsfähiger.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Sustain	
0–100	bestimmt die Zeit, die benötigt wird, bis das komprimierte Signal einen konstanten Pegel erreicht hat.
Je höher der Wert, desto länger ist dieser Zeitraum.	
Level	
0–100	Lautstärke des Effektsounds.

■ A-WAH (Auto Wah)

Dieser Effekt erzeugt einen automatischen Wah-Effekt.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Polarity	
UP, DOWN	bestimmt die Richtung der Bewegung der Filter-Änderung.
UP: Das Filter wird geöffnet. **DOWN:** Das Filter wird geschlossen.	
Sens	
0–100	bestimmt die Empfindlichkeit des Filters.
Freq	
0–100	Mittel-Frequenz des Wah-Effektes.
Peak	
0–100	Stärke des Wah-Effektes im Bereich der Mittel-Frequenz.
Je höher der Wert, desto stärker wird die gewählte Mittel-Frequenz betont. Bei "50" ist ein typischer Wah-Sound zu hören.	
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Wah-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Depth	
0–100	Stärke des Wah-Effektes
Level	
0–100	Lautstärke des Effekt-Signals

■ P-WAH (Pedal Wah)

Bei diesem Effekt arbeitet das an der CTL 3, 4/ EXP PEDAL-Buchse auf der Rückseite angeschlossene Expression-Pedal (Roland EV-5, optionales Zubehör) als Wah-Pedal.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Level	
0–100	Lautstärke des Effekt-Signals

■ CHORUS

Mit dem Chorus wird die Breite des Sounds im Stereofeld erweitert.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Chorus-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Depth	
0–100	Stärke des Effektes
E.Level	
0–100	Lautstärke des Effektsignals

■ PHASER

Mit dem Phaser wird dem Originalsignal ein phasenverschobenes Effektsignal hinzugefügt.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Phaser-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Depth	
0–100	Stärke des Effektes
Manual	
0–100	Mittel-Frequenz, bei der der Phase Shift-Effekt ansetzt.
Resonance	
0–100	Stärke der Resonanz des Effektes.

■ FLANGER

Der Flanger erzeugt eine “Jet”-Modulation.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Flanger-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Depth	
0–100	Stärke des Effektes
Manual	
0–100	Mittel-Frequenz, bei der der Flanger-Effekt ansetzt.
Resonance	
0–100	Stärke der Resonanz des Effektes.

■ TREMOLO

Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Lautstärke.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Tremolo-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Depth	
0–100	Stärke des Effektes

■ PAN

Dieser Effekt erzeugt eine Links/Rechts-Bewegung des Sounds im Stereofeld.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Wave Shape	
0–100	regelt die Art der Bewegung im Stereofeld.
Rate	
0–100, BPM 𝅝 –BPM 𝅘𝅥𝅯	Modulations-Geschwindigkeit des Panorama-Effektes.
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Depth	
0–100	Stärke des Effektes

■ DELAY

Das Delay erzeugt einen Echo-Effekt.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet das Delay ein bzw. aus
Time	
0–1200ms, BPM ♪ –BPM 𝅝	Delayzeit
* *Bei BPM wird die Geschwindigkeit zum Tempo des Patterns synchronisiert. Falls diese einen zu hohen Wert erreichen würde, wird das Tempo auf 1/2 oder 1/4 des tatsächlichen Tempos gesetzt.*	
Feedback	
0–100	bestimmt, wie häufig die Echosignale wiederholt werden.
E.Level	
0–120	Lautstärke des Effektsignals

■ REVERB

Das Reverb erzeugt einen Hall-Effekt.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet das Reverb ein bzw. aus
Type	
ROOM, HALL, PLATE	Reverb-Typ
ROOM: Hall eines normalen Raumes. **HALL:** Hall einer Konzerthalle. **PLATE:** Hall, der durch Schwinungen einer Metallplatte erzeutg wird.	
Time	
0.1–10.0 sec	Dauer des Halls
Tone	
-50–+50	Dämpfung des Hall-Signals
E.Level	
0–100	Lautstärke des Effektsignals

■ COMPRESSOR: BASS MULTI

Kompressoren verringern die Lautstärke von zu lauten Passagen eines Signals und machen den Gesamt-Sound fetter und durchsetzungsfähiger.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
ON/OFF	
OFF, ON	schaltet den Kompressor ein bzw. aus
Threshold	
0–100	Pegel, bei dem Kompressor beginnt zu wirken.
Ratio	
1:1.00, 1:1.12, 1:1.25, 1:1.40, 1:1.60, 1:1.80, 1:2.00, 1:2.50, 1:3.20, 1:4.00, 1:5.60, 1:8.00, 1:16.0, 1:INF	Kompressions-Verhältnis
Attack	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit bis zum aktiv werden des Kompressors.
Release	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit nach dem Unterschreiten des Threshold Levels für das Deaktivieren des Kompressors.
Level	
0–100	Lautstärke des Signals nach Durchlaufen des Kompressors.

■ BASS AMP SIM (Bass Amp Simulator)

Mithilfe der COSM-Technologie werden verschiedene Bass-Verstärker modeliert.

Parameter	Range
On/Off	
OFF, ON	schaltet den Bass Amp-Simulator ein bzw. aus.
Type	
siehe unten	Typ des Bass-Verstärkers
CONCERT 810	Ampeg SVT mit 8x10 Box
SESSION	SWR SM-400 Turm
BASS 360	Acoustic 360
T.E.	Trace Elliot AH600SMX-Turm
B-MAN	Fender Bassman 100 Combo
FLIP TOP	Ampeg B-15 Combo
BASS CLEAN	BOSS-eigener cleaner Bass-Sound
BASS CRUNCH	BOSS-eigener angezerrter Bass-Sound
BASS HiGAIN	BOSS-eigener verzerrter Bass-Sound
FLAT	Verstärker mit linearem Frequenzgang für z.B. Kontrabass
Gain	
0–100	Stärke der Verzerrung
Bass	
0–100	Stärke der Bässe
Middle	
0–100	Stärke der Mitten
Treble	
0–100	Stärke der Höhen
Presence	
0–100	Stärke der oberen Mitten und Höhen
Level	
0–100	Lautstärke des Amps

■ T-WAH (Touch Wah)

Dieser Effekt erzeugt einen Wah-Effekt, dessen Stärke abhängig von der Lautstärke des Eingangssignals ist.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Polarity	
Up, Down	bestimmt die Richtung der Bewegung der Filter-Änderung.
Up: Das Filter wird geöffnet. **Down:** Das Filter wird geschlossen.	
Sens	
0–100	bestimmt die Empfindlichkeit des Filters.
Freq	
0–100	Mittel-Frequenz des Wah-Effektes.
Peak	
0–100	Stärke des Wah-Effektes im Bereich der Mittel-Frequenz.
Je höher der Wert, desto stärker wird die gewählte Mittel-Frequenz betont. Bei “50” ist ein typischer Wah-Sound zu hören.	
Level	
0–100	Lautstärke des Effekt-Signals

■ ACOUSTIC PROCESSOR

Dieser Effekt wandelt den harten Klang eines Piezos-Tonabnehmers in den warmen Sound einer Akustik-Gitarre mit Mikrofon-Abnahme.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den ACOUSTIC PROCESSOR ein bzw. aus.
Low	
-50–0–+50	Lautstärke der Bass-Frequenzen.
High	
-50–0–+50	Lautstärke der hohen Frequenzen.
Level	
0–100	Lautstärke des Effektsignals.

■ EQUALIZER

Dieses ist ein 3-Band Equalizer.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den EQUALIZER ein bzw. aus.
Low	
-20–+20 dB	Lautstärke der Bass-Frequenzen.
Mid	
-20–+20 dB	Lautstärke der Mitten-Frequenzen.
High	
-20–+20 dB	Lautstärke der hohen Frequenzen.
Level	
-20–+20 dB	Lautstärke des Sounds vor dem Equalizer

Kapitel 6
Verändern der TSC-Einstellungen

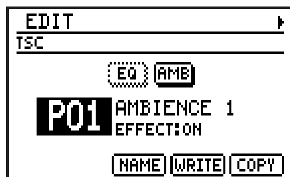
Hier können Sie die Parameter des “Stereo 3-Band Equalizer” und des “Ambience/Reverb” verändern. Bis zu 20 dieser Programme können Sie erstellen und als TSC User-Patches sichern.

Editieren eines TSC-Patches

Der Editier-Vorgang

1. Drücken Sie [TSC].

Das TSC Patch Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte TSC Patch-Nummer, und wählen Sie das gewünschte TSC-Patch aus.

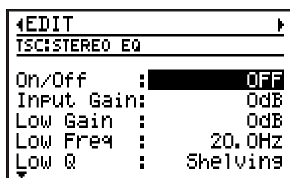
* *Mit [SHIFT] + [TSC] können Sie zwischen den beiden Speichergruppen Preset (P) und User (U) umschalten.*

* *Durch Drücken des [TSC]-Tasters können Sie diesen Effekt abwechselnd ein- bzw. ausschalten.*

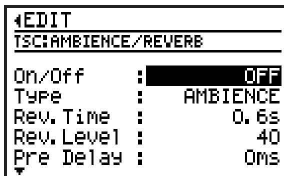
* *Sie können die einzelnen Effektblöcke ein- bzw. ausschalten, indem Sie den Cursor auf "EQ" oder "AMP" bewegen und mit dem VALUE-Rad den ausgewählten Effekt ein- bzw. ausschalten.*
Ein ausgeschalteter Effektblock wird durch eine punktierte Umrandung des Effektblocks dargestellt.
Um die Effekt-Parameter eines Effektblocks aufzurufen, bewegen Sie den Cursor auf "EQ" oder "AMB", und drücken Sie [ENTER].

3. Wählen Sie mit [CURSOR] ◁ / ▷ das Stereo EQ Edit-Display oder das Ambience/Reverb Edit-Display aus.

Stereo EQ Edit-Display



Ambience/Reverb Edit-Display



4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

5. Drücken Sie [EXIT], um wieder das TSC Patch Edit -Display anzuwählen.

Wenn Sie eine oder mehrere Einstellungen verändert haben, sehen Sie im Patch-Nummern-Feld die Angabe "*TMP".
Wenn Sie ein anderes Effekt-Patch auswählen, gehen die geänderten und bis dahin nicht gesicherten Einstellungen verloren.

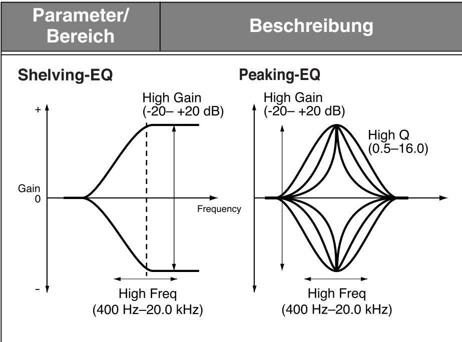
6. Wenn Sie die geänderten Einstellungen speichern möchten, sichern Sie das TSC-Patch (siehe "Speichern/Kopieren eines TSC-Patch" (S. 103)).

* *Sie können das TSC-Patch benennen bzw. nachträglich umbenennen. Siehe "Benennen des TSC-Patches" (S. 103).*

■ Stereo Equalizer-Parameter

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den Stereo EQ ein bzw. aus
Input Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke des Sounds vor dem Equalizer
Low Gain	
-20–+20dB	Lautstärke der tiefen Frequenzen
Low Freq	
20.0 Hz–12.5 kHz	Mittel-Frequenz der tiefen Frequenzen
Low Q	
Shelving, 0.5–16	Hüllkurve im Bereich der tiefen Frequenzen des Equalizers
Shelving EQ: Low Gain (-20– +20 dB), Gain 0, +, -, Frequency, Low Freq (20.0 Hz–12.5 kHz)	Peaking EQ: Low Gain (-20– +20 dB), Low Q (0.5–16.0), Low Freq (20.0 Hz–12.5 kHz)
Mid Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke der Mitten-Frequenzen
Mid Freq	
20.0 Hz–20.0 kHz	Mittel-Frequenz der Mitten
Mid Q	
0.5–16	Hüllkurve im Bereich der Mittel-Frequenz der Mitten-Frequenzen
High Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke der hohen Frequenzen
High Freq	
400 Hz–20.0 kHz	Mittel-Frequenz der hohen Frequenzen
High Q	
Shelving, 0.3–16.0	Hüllkurve im Bereich der Mittel-Frequenz der hohen Frequenzen

Parameter/ Bereich	Beschreibung



■ Ambience/Reverb-Parameter

Parameter/ Bereich	Beschreibung
On/Off	
OFF, ON	schaltet den AMBIENCE/REVERB-Effekt ein bzw. aus
Type	
siehe unten	Ambience/Reverb-Typ
AMBIENCE: simuliert ein Raum-Mikrofon, welches sich entfernt von der Aufnahmequelle befindet. **ROOM:** Hall eines normalen Raumes. **HALL:** Hall einer Konzerthalle. **PLATE:** Hall, der durch Schwinungen einer Metallplatte erzeutg wird.	
Rev Time	
0.1–10.0 s	Dauer des Halls
Rev.Level	
0–100	Lautstärke des Effektsignals
Pre Delay	
0–20 ms	Verzögerung des Hall-Effektes
Low Cut Freq	
Flat, 55.0 Hz–2.00 kHz	Frequenz, ab der die hohen Frequenzen gefiltert werden.
Bei “Flat” ist dieses Filter abgeschaltet.	
High Cut Freq	
700 Hz–20.0 kHz, Flat	Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen gefiltert werden.
Bei “Flat” ist dieses Filter abgeschaltet.	

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Size	
1–10	Größe des Raums
ER Level	
0–100	Lautstärke der frühen Reflektionen
Density	
0–100	Dichte Lautstärke der frühen Reflektionen
Rel Density	
0–100	Dichte Lautstärke der späten Reflektionen
Low Damp	
0.10–1.00	Lautstärke der Anteile der tiefen Frequenzen der späten Reflektionen
L. Damp Freq	
55 Hz–4.00 kHz	Frequenz, ab der die tiefen Frequenzanteile der späten Reflektionen gefiltert werden.
High Damp	
0.10–1.00	Lautstärke der Anteile der hohen Frequenzen der späten Reflektionen
H. Damp Freq	
400 Hz–20.0 kHz	Frequenz, ab der die hohen Frequenzanteile der späten Reflektionen gefiltert werden.

Speichern/Kopieren eines TSC-Patch

Wenn Sie ein geändertes oder neu erstelltes TSC-Patch behalten möchten, müssen Sie dieses mit der Funktion "Write" im internen Speicher als User-Patch sichern.

NOTE

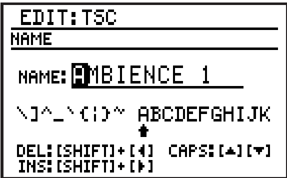
Falls Sie ein anderes Patch auswählen bzw. den DR-880 ausschalten, ohne vorher das aktuell ausgewählte Patch zu sichern, gehen alle bis dahin nicht gespeicherten Einstellungen verloren.

Benennen des TSC-Patches

Sie können ein TSC-Patch mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Bewegen Sie im TSC Patch Edit Menu-Display den Cursor auf das "NAME"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das TSC Patch Name Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position, und wählen Sie das Zeichen mit dem VALUE-Rad aus.

Taster-Funktion	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor.
[CURSOR] △	Umschalten von Klein- auf Großschreibung
[CURSOR] ▽	Umschalten von Groß- auf Kleinschreibung
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Einfügen eines Leerfeldes
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links.

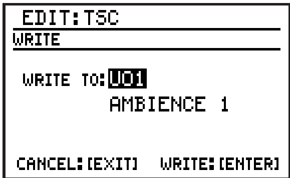
3. Drücken Sie [EXIT].

4. Speichern Sie das TSC-Patch (siehe folgenden Abschnitt).

Speichern des TSC-Patches

1. Bewegen Sie im TSC Patch Edit Menu-Display den Cursor auf das WRITE-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das TSC Patch Edit-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Patch-Nummer aus.

3. Drücken Sie [ENTER], um das TSC-Patch zu speichern.

Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

Die Meldung "Now writing.." erscheint, und das TSC-Patch wird gesichert. Danach verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kopieren eines TSC-Patches

1. **Bewegen Sie im TSC Patch Edit Menu-Display den Cursor auf das "COPY"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das TSC Patch Copy-Display erscheint.

```
EDIT:TSC
COPY
  P01  AMBIENCE 1   <- Kopier-Quelle
        ▼
  U01  AMBIENCE 1   <- Kopier-Ziel
CANCEL:[EXIT]   COPY:[ENTER]
```

2. **Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Quell-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das TSC-Patch aus, das kopiert werden soll.**

3. **Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Ziel-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Patch-Nummer aus.**

4. **Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.**
   Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
   Die Meldung "Now writing.." erscheint.
   Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

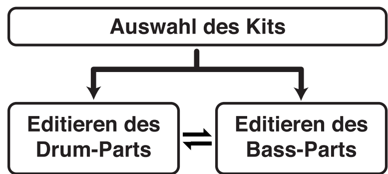
* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kapitel 7 Erstellen eines Kits (Kit Edit)

Sie können bis zu 100 eigene Kits mit Drum-Sounds und einem Bass-Sound zusammenstellen und speichern.

Editieren eines Kits

Der Editier-Vorgang



* *In der Werksvoreinstellung besitzen die User-Kits die gleichen Einstellungen wie die Preset-Kits.*

Auswahl des Kits

1. Drücken Sie [KIT].

Das Kit Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die Kit-Nummer, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das gewünschte Kit aus.

* *Mit [SHIFT] + [KIT] können Sie zwischen den beiden Speichergruppen Preset (P) und User (U) umschalten.*

3. Wählen Sie den gewünschten Part aus.

Drum-Part: Bewegen Sie den Cursor auf "Drum-Part", und drücken Sie [ENTER].

Bass-Part: Bewegen Sie den Cursor auf "Bass-Part", und drücken Sie [ENTER].

Editieren des Drum-Parts

1. Wählen Sie mit [CURSOR] ◁ / ▷ das gewünschte Editier-Display aus.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

* *Sie können die Sounds abspielen, indem Sie die Key Pads 1–20 drücken bzw. das Pattern-Playback starten.*

3. Drücken Sie [EXIT], um wieder das Kit Edit-Display anzuwählen.

Wenn Sie eine oder mehrere Einstellungen verändert haben, sehen Sie im Kit-Nummern-Feld die Angabe "*TMP".

Wenn Sie ein anderes Kit auswählen, gehen die geänderten und bis dahin nicht gesicherten Einstellungen verloren.

4. Wenn Sie die geänderten Einstellungen speichern möchten, sichern Sie das Kit (siehe "Speichern/Kopieren eines Kits" (S. 113).

* *Sie können das Kit benennen bzw. nachträglich umbenennen. Siehe "Benennen des Kits" (S. 113).*

■ PART COMMON



Parameter/ Bereich	Beschreibung
Part Level	
0–100	Lautstärke des Drum-Parts

■ PAD (Parameter der einzelnen Pads)



1. Drücken Sie [PAD] so oft, bis die gewünschte Pad-Bank ausgewählt ist.

2. Drücken Sie das gewünschte Pad 1–20.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Inst	
siehe S. 151	bestimmt den Sound für das Pad.
Level	
0–100	bestimmt die Lautstärke des Sounds.
Pan	
L50–CENTER–R50	bestimmt die Stereo-Position des Sounds.
* *Dieser Parameter ist nur gültig, wenn Out Assign auf MASTER, IFX (OTHERS) oder IND. A+B gestellt ist.* * *Wenn Out Assign auf IFX (KICK/SNARE) gestellt ist, verwenden Sie den Reverb Send Level des Insert-Effektes (S. 108).*	
Rev.Send	
0–100	Lautstärke des Halls für jedes Instrument.
* *Dieser Parameter ist nur gültig, wenn Out Assign auf MASTER gestellt ist.*	
Out Assign	
siehe unten	bestimmt, über welche Buchsen der Sound ausgegeben wird.
MASTER: Der Sound wird ohne Insert-Effekt über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben. **IFX (KICK):** Der Sound wird mit dem Kick Insert-Effekt ausgegeben. Die Ausgabebuchse wird durch den Parameter “Out Assign” des Insert-Effektes bestimmt (S. 108). **IFX (SNARE):** Der Sound wird mit dem Snare Insert-Effekt ausgegeben. Die Ausgabebuchse wird durch den Parameter “Out Assign” des Insert-Effektes bestimmt (S. 108). **IFX (OTHERS):** Der Sound wird mit dem Others Insert-Effekt ausgegeben. Die Ausgabebuchse wird durch den Parameter “Out Assign” des Insert-Effektes bestimmt (S. 108). **IND. A:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A-Buchse ausgegeben. **IND. B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL B-Buchse ausgegeben. **IND. A+B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A+B-Buchsen ausgegeben.	
Mute Group	
OFF, 1–31	Bestimmt die Mute Group des Sounds.
OFF: Der Sound ist keiner Mute-Group zugeordnet. **1–31:** Sound einer Mute Group können nicht gleichzeitig erklingen. Diese Einstellung wird z.B. für Sounds wie “open hi-hat” und “closed hi-hat” verwendet, die normalerweise nicht gleichzeitig erklingen können.	
Pit. Coarse	
-50 –0–+50	bestimmt die Tonhöhe in Halbtonschritten)
[+]-Werte: Je größer der Wert, desto höher die Tonhöhe. “+1” entspricht einem Halbton. **0:** Der Sound erklingt mit seiner originalen Tonhöhe. **[-]-Werte:** Je größer der Wert, desto niedriger die Tonhöhe. “-1” entspricht einem Halbton. * *Bei einigen Sounds wird bei positiven (+) Einstellungen die Tonhöhe nicht wie erwartet verändert.*	
Pitch Fine	
-50–+50	bestimmt die Tonhöhe in Feinschritten
Decay Time/ Rel. Time/Decay Lev	
0–127	bestimmt, wie schnell der Sound abklingt bzw. ausklingt.

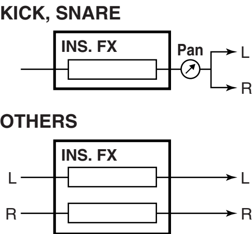
Lautstärke
Decay Time
Rel. Time
Decay Lev
Time
Note On
Note Off

Kap. 7

■ INS. FX

Für die Instrumente stehen drei verschiedene Insert-Effekte zur Verfügung: KICK, SNARE und OTHERS.

* *Die KICK- und SNARE-Effekte sind mono, der OTHERS-Effekt ist stereo.*



COMMON

INS. FX: KICK

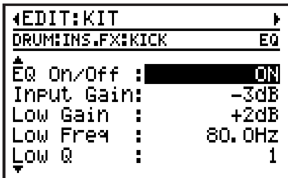


Parameter/ Bereich	Beschreibung
Pan (für KICK/SNARE)	
L50–CENTER–R50	bestimmt die Stereo-Position des KICK/SNARE-Effektes.
* *Dieser Parameter ist nur gültig, wenn Out Assign auf MASTER oder IND. A+B gestellt ist.* * *Der OTHERS-Effekt besitzt diesen Parameter nicht.*	
Rev. Send	
0–100	bestimmt die Hall-Lautstärke
Out Assign (für KICK/SNARE)	
	bestimmt, wie der Sound ausgegeben wird.
MASTER: Der Sound wird über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben. **IND. A:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A-Buchse ausgegeben. **IND. B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL B-Buchse ausgegeben. **IND. A+B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A+B-Buchsen ausgegeben.	
Out Assign (für OTHERS)	
siehe unten	bestimmt, wie der Sound ausgegeben wird.
MASTER: Der Sound wird über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben. **IND. A+B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A+B-Buchsen ausgegeben.	

EQ (Equalizer)

Dieses ist ein 3-Band Equalizer.

(Beispiel) INS. FX: KICK



Parameter/ Bereich	Beschreibung
EQ On/Off	
OFF, ON	schaltet den EQ ein bzw. aus
Input Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke des Sounds vor dem Equalizer
Low Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke der tiefen Frequenzen
Low Freq	
20 Hz–12.5 kHz	Mittel-Frequenz der tiefen Frequenzen

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Low Q	
Shelving, 0.5–16	Hüllkurve im Bereich der tiefen Frequenzen des Equalizers
Mid Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke der Mitten-Frequenzen
Mid Freq	
20 Hz–20.0 kHz	Mittel-Frequenz der Mitten
Mid Q	
0.5–16	Hüllkurve im Bereich der Mittel-Frequenz der Mitten-Frequenzen
High Gain	
-20–+20 dB	Lautstärke der hohen Frequenzen
High Freq	
400 Hz–20.0 kHz	Mittel-Frequenz der hohen Frequenzen
High Q	
Shelving, 0.5–16	Hüllkurve im Bereich der Mittel-Frequenz der hohen Frequenzen

COMP (Compressor)

Kompressoren verringern die Lautstärke von zu lauten Passagen eines Signals. Er wird zur Vermeidung von Verzerrungen und der Einengung der Signaldynamik herangezogen.

(Beispiel) INS. FX: KICK

```
EDIT:KIT
DRUM:INS.FX:KICK          COMP
Cmp On/Off:                OFF
Threshold :                 60
Ratio     :             1:1.60
Attack    :                 80
Release   :                 50
```

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Cmp On/Off	
OFF, ON	schaltet den Kompressor ein bzw. aus
Threshold	
0–100	Pegel, bei dem Kompressor beginnt zu wirken.
Ratio	
1:1.00–1:16.0, 1:INF	Kompressions-Verhältnis
Attack	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit bis zum aktiv werden des Kompressors.
Release	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit nach dem Unterschreiten des Threshold Levels für das Deaktivieren des Kompressors.
Level	
0–100	Lautstärke des Signals nach Durchlaufen des Kompressors.

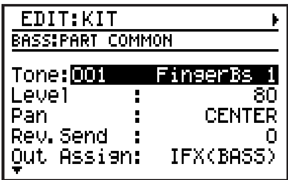
Kap. 7

Editieren des Bass-Parts

1. **Wählen Sie mit [CURSOR] ◁ / ▷ das gewünschte Editier-Display aus.**
2. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**
3. **Drücken Sie [EXIT], um wieder das Kit Edit-Display anzuwählen.**
   Wenn Sie eine oder mehrere Einstellungen verändert haben, sehen Sie im Kit-Nummern-Feld die Angabe "*TMP".
   Wenn Sie ein anderes Kit auswählen, gehen die geänderten und bis dahin nicht gesicherten Einstellungen verloren.
4. **Wenn Sie die geänderten Einstellungen speichern möchten, sichern Sie das Kit (siehe "Speichern/Kopieren eines Kits" (S. 113).**

* *Sie können das Kit benennen bzw. nachträglich umbenennen. Siehe "Benennen des Kits" (S. 113).*

■ PART COMMON



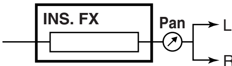
Parameter/ Bereich	Beschreibung
Tone	
siehe S. 153	bestimmt den Bass-Sound
Level	
0–100	Lautstärke des Bass-Parts
Pan	
L50–CENTER–R50	Stereo-Position des Bass-Parts
* *Dieser Parameter ist nur gültig, wenn Out Assign auf MASTER oder IND. A+B gestellt ist.*	
Rev. Send	
0–100	Lautstärke des Halls
* *Dieser Parameter ist nur gültig, wenn Out Assign auf MASTER gestellt ist.*	
Out Assign	
siehe unten	bestimmt, über welche Buchsen der Sound ausgegeben wird.
MASTER: Der Sound wird über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben. **IFX (BASS):** Der Sound wird mit dem Bass Insert-Effekt ausgegeben. Die Ausgabebuchse wird durch den Parameter "Out Assign" des Insert-Effektes bestimmt (S. 111). **IND. A:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A-Buchse ausgegeben. **IND. B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL B-Buchse ausgegeben. **IND. A+B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A+B-Buchsen ausgegeben.	

Parameter/ Bereich	Beschreibung
DecayTime1/DecayTime2/Rel. Time/ Attack Lev/Decay Lev	
0–100	Diese Parameter bestimmen den Verlauf der Hüllkurve des Bass-Sounds.

Volume
Decay Time1
Decay Time2
Rel. Time
Attack Lev
Decay Lev
Time
Note on
Note off

■ INS. FX (Insert-Effekt für den Bass-Part)

* *Dieser Effekt ist mono.*




```
◀EDIT:KIT
BASS:INS.FX            COMMON
Pan        :         CENTER
Rev.Send   :              0
Out Assign:          MASTER
Cmp On/Off:              ON
```

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Pan	
L50–CENTER–R50	Stereo-Position des Sounds
Rev. Send	
0–100	Lautstärke des Halls
Out Assign	
siehe unten	bestimmt, über welche Buchsen der Sound ausgegeben wird.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
MASTER: Der Sound wird über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben. **IND. A:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A-Buchse ausgegeben. **IND. B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL B-Buchse ausgegeben. **IND. A+B:** Der Sound wird über die INDIVIDUAL A+B-Buchsen ausgegeben.	

COMP (Compressor)

Kompressoren verringern die Lautstärke von zu lauten Passagen eines Signals. Er wird zur Vermeidung von Verzerrungen und der Einengung der Signaldynamik herangezogen.

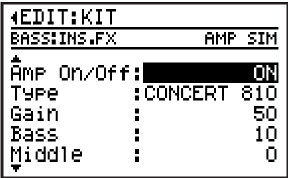
```
◀EDIT:KIT
BASS:INS.FX              COMP
Cmp On/Off:              ON
Threshold :              63
Ratio     :          1:4.00
Attack    :               0
Release   :              10
```

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Cmp On/Off	
OFF, ON	schaltet den Kompressor ein bzw. aus.
Threshold	
0–100	Pegel, bei dem Kompressor beginnt zu wirken.
Ratio	
1:1.00–1:16.0, 1:INF	Kompressions-Verhältnis
Attack	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit bis zum aktiv werden des Kompressors.
Release	
0–100	bestimmt die Verzögerungszeit nach dem Unterschreiten des Threshold Levels für das Deaktivieren des Kompressors.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Level	
0–100	Lautstärke des Signals nach Durchlaufen des Kompressors.

AMP SIM (Bass Amp Simulator)

Mithilfe der COSM-Technologie werden verschiedene Bass-Verstärker modeliert.



Parameter/ Bereich	Beschreibung
Amp On/Off	
OFF, ON	schaltet den Bass Amp Simulator ein bzw. aus.
Type	
siehe unten	Bass Amp-Typ
CONCERT 810	Ampeg SVT mit 8x10 Box
SESSION	SWR SM-400 Turm
BASS 360	Acoustic 360
T.E.	Trace Elliot AH600SMX-Turm
B-MAN	Fender Bassman 100 Combo
FLIP TOP	Ampeg B-15 Combo
BASS CLEAN	BOSS-eigener cleaner Bass-Sound
BASS CRUNCH	BOSS-eigener angezerrter Bass-Sound
BASS HiGAIN	BOSS-eigener verzerrter Bass-Sound
FLAT	Verstärker mit linearem Frequenzgang für z.B. Kontrabass
Gain	
0–100	Stärke der Verzerrung
Bass	
0–100	Stärke der Bässe
Middle	
0–100	Stärke der Mitten
Treble	
0–100	Stärke der Höhen

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Presence	
0–100	Stärke der oberen Mitten und Höhen
Level	
0–100	Lautstärke des Amps

Speichern/Kopieren eines Kits

Wenn Sie ein geändertes oder neu erstelltes Kit behalten möchten, müssen Sie dieses mit der Funktion "Write" im internen Speicher als User-Patch sichern.

NOTE

Falls Sie ein anderes Kit auswählen bzw. den DR-880 ausschalten, ohne vorher das aktuell ausgewählte Kit zu sichern, gehen alle bis dahin nicht gespeicherten Einstellungen verloren.

Benennen des Kits

Sie können ein Kit mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Bewegen Sie im Kit Edit Menu-Display den Cursor auf das "NAME"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Kit Name Edit-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position, und wählen Sie das Zeichen mit dem VALUE-Rad aus.

Taster-Funktion	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	bewegt den Cursor.
[CURSOR] △	Umschalten von Klein- auf Großschreibung
[CURSOR] ▽	Umschalten von Groß- auf Kleinschreibung
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Einfügen eines Leerfeldes
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Löschen des Zeichens an der Cursor-Position und Verschieben der nachfolgenden Zeichen nach links.

3. Drücken Sie [EXIT].

4. Speichern Sie das Kit (siehe folgenden Abschnitt).

Speichern des Kits

1. Bewegen Sie im Kit Edit Menu-Display den Cursor auf das WRITE-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Kit Write-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Kit-Nummer aus.

3. Drücken Sie [ENTER], um das Kit zu speichern.

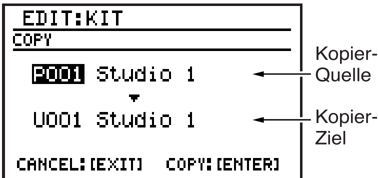
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.

Die Meldung "Now writing.." erscheint, und das Kit wird gesichert. Danach verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kopieren eines Kits

1. **Bewegen Sie im Kit Edit Menu-Display den Cursor auf das “COPY”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Kit Copy-Display erscheint.



2. **Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Quell-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das Kit aus, das kopiert werden soll.**

3. **Bewegen Sie den Cursor auf das Kopier Ziel-Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte User-Kit-Nummer aus.**

4. **Drücken Sie [ENTER], um den Vorgang auszuführen.**
   Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
   Die Meldung “Now writing..” erscheint. Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Kapitel 8
Verschiedene Hilfs-Funktionen/ System-Einstellungen

Die FAVORITE-Funktion

Sie können häufig benutzte Patterns/Songs/ Effekt-Patches auf die FAVORITE-Taster registrieren und durch einfachen Tasterdruck abrufen.
Sie können auch Kombinationen speichern, z.B. Pattern + Effekt-Patch oder Song + Effekt-Patch. Sie haben insgesamt 80 Speicherplätze zur Verfügung (20x FAVORITE [1]-[4]-Taster).

Abrufen eines FAVORITE-Programms

1. Drücken Sie einen der FAVORITE [1]–[4]-Taster.

■ Wechseln der Bank

1. Drücken Sie FAVORITE [BANK].
Im Display werden die aktuelle Bank und und die Inhalte der Speicher der Taster [1]–[4] angezeigt.

```
FAVORITE BANK 01
1 PTN P050:Three Chords 1
  GFX  P32:BLUES CRUNCH
2 PTN P011:16Measures 1
  GFX  P01:COOL LEAD
3 PTN P012:16Measures 2
  GFX  P23:STACK CRUNCH
4 PTN P049:Blues Rock
  GFX  P12:CLASSIC STK
```

2. Wählen Sie die gewünschte Bank durch Drücken eines der Pad 1–20 aus.

* *Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.*

3. Drücken Sie einen der FAVORITE [1]–[4]-Taster.
Der gedrückte Taster leuchtet, und das dem Taster zugeordnete Programm ist abgerufen.

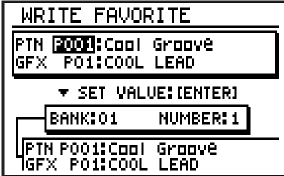
MEMO

- Wenn dem gedrückten FAVORITE-Taster ein Pattern (oder Song) zugewiesen ist und Sie diesen FAVORITE-Taster während des Pattern (Song)-Playbacks drücken, wird das neue Pattern (bzw. der neue Song) aufgerufen, wenn die Wiedergabe des aktuellen Patterns (Songs) beendet ist.
- Wenn dem gedrückten FAVORITE-Taster ein Song zugewiesen ist und Sie diesen FAVORITE-Taster während des Pattern-Playbacks drücken, wird das Playback sofort gestoppt und der Song Mode aufgerufen. Sie können/müssen dann das Song-Playback erneut starten.
  Wenn dem gedrückten FAVORITE-Taster ein Pattern zugewiesen ist und Sie diesen FAVORITE-Taster während des Song-Playbacks drücken, wird das Playback sofort gestoppt und der Pattern Mode aufgerufen. Sie können/müssen dann das Pattern-Playback erneut starten.
- Wenn während des Pattern/Song-Playbacks bereits ein nachfolgendes Pattern bzw. ein nachfolgender Song ausgewählt wurde und Sie dann mit [■] das Playback stoppen, wird die Vorauswahl des nachfolgenden Pattern/Songs gelöscht.
- Wenn dem gedrückten FAVORITE-Taster ein Effekt-Patch zugewiesen ist, wird dieses sofort aufgerufen.

Registrieren eines FAVORITE-Programms

1. Stoppen Sie das Playback, halten Sie [SHIFT], und drücken Sie FAVORITE [BANK].

Das Write Favorite-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

PTN oder SNG, Number

Drücken Sie [SONG/PATTERN] so oft, bis PTN (Pattern) oder SNG (Song) ausgewählt ist.

Wählen Sie dann die gewünschte Nummer aus.

GFX-Nummer

bestimmt die Effekt Patch-Nummer

* *Wenn Sie das VALUE-Rad ganz nach links drehen, bis im Nummern-Feld die Anzeige "- - - -" erscheint, wird kein Programm registriert.*

3. Drücken Sie eines der Pads 1–20, um die gewünschte Bank auszuwählen.

4. Drücken Sie den gewünschten FAVORITE [1]–[4]-Taster.

5. Drücken Sie [ENTER], um die bei Schritt 2 vorgenommene Auswahl zu bestätigen.

6. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.

Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

Speichern der aktuellen Einstellungen

Wenn Sie verschiedene Parameter nacheinander editiert haben, können Sie die Änderungen mit einem Bedienvorgang sichern, anstelle im "Write"-Display die Änderungen einzeln zu sichern.
Sie können die folgenden Einstellungen mit einem Bedienvorgang sichern:

Einstellungen	Ziel-Speicherbereich
Pattern oder Song	User-Pattern/Song
Kit	User-Kit
TSC	TSC User-Patch
Guitar Effects	Gitarreneffekt User -Patch

1. Halten Sie [SHIFT], und drücken Sie [WRITE] ([REC]).
Das Write All-Display erscheint.

Für die Gruppen, in denen Einstellungen verändert wurden, erscheint die Nummer und der Name.
Für Gruppen, in denen keine Einstellungen verändert wurden, erscheint die Anzeige "- - - -".



2. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Feld, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Ziel-Speichernummer ("U) aus.**
Wenn Sie die Daten einer Gruppe nicht sichern möchten, wählen Sie die Einstellung "----".

* *Falls in einer Gruppe ein Preset-Programm ausgewählt ist, wird zunächst die entsprechende Preset-Nummer angezeigt.*
*Wenn Sie den Write-Vorgang ausführen, erscheint die Meldung "Select user ***". Wählen Sie dann die gewünschte User-Speichernummer bzw. "- - - -" aus.*

3. Drücken Sie [ENTER], um die Daten zu sichern.
Mit [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen.
Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Die System-Einstellungen

Einstellen der Ausgangszuweisung (Output Setting)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Einstellungen der vom DR-880 ausgegebenen Signale.

1. **Drücken Sie [OUTPUT SETTING].**
   Das Output-Display erscheint.

```
EDIT
OUTPUT SETTING:MASTER
Output Sel:LINE/PHONES
D.Out Lev :       100%
Low EQ    :        0dB
High EQ   :        0dB
Ambience  :       100%
```

2. **Wählen Sie mit [CURSOR] ◁ / ▷ das gewünschte Display aus.**
3. **Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.**

■ MASTER

```
EDIT
OUTPUT SETTING:MASTER
Output Sel:LINE/PHONES
D.Out Lev :       100%
Low EQ    :        0dB
High EQ   :        0dB
Ambience  :       100%
```

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Output Sel	
GUITAR AMP, LINE/PHONES	bestimmt, welches Gerät (Verstärker oder Kopfhörer) an den MASTER OUT-Buchsen angeschlossen ist.
GUITAR AMP: Wählen Sie diese Einstellung, wenn der DR-880 an einen Gitarren-Verstärker angeschlossen ist. **LINE/PHONES:** Wählen Sie diese Einstellung, wenn der DR-880 an ein Verstärker-System oder Recorder angeschlossen ist bzw. Sie einen Kopfhörer an der PHONES-Buchse angeschlossen haben.	
D. Out Lev	
0–200%	bestimmt den Pegel des Signals, das über die DIGITAL OUT-Buchse ausgegeben wird
Low EQ	
-20–+ 20 dB	bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.
High EQ	
-20–+ 20 dB	bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Ambience	
0–200%	Lautstärke des Ambience-Signals

■ GUITAR

```
EDIT
OUTPUT SETTING:GUITAR
Out Assign:     MASTER
```

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Out Assign	
MASTER, IND. A+B IND. A, IND. B	bestimmt, über welche Buchsen das GUITAR/BASS INPUT-Signal ausgegeben wird.
MASTER: über die MASTER OUT-Buchsen **IND. A+B:** über die INDIVIDUAL A/B-Buchsen **IND. A:** über die INDIVIDUAL A-Buchse **IND. B:** über die INDIVIDUAL B-Buchse	

* *Bei IND. A+B, IND. A oder IND.B werden die folgenden Parameter angezeigt:*

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Output Sel	
GUITAR AMP, LINE/PHONES	bestimmt, welches Gerät (Verstärker oder Kopfhörer) an den INDIVIDUAL A/B-Buchsen angeschlossen ist.

Kap. 8

Parameter/ Bereich	Beschreibung
GUITAR AMP: Wählen Sie diese Einstellung, wenn der DR-880 an ein-en Gitarren-Verstärker angeschlossen ist. **LINE/PHONES:** Wählen Sie diese Einstellung, wenn der DR-880 an ein Verstärker-System oder Recorder angeschlossen ist bzw. Sie einen Kopfhörer an der PHONES-Buchse an-geschlossen haben.	

4. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

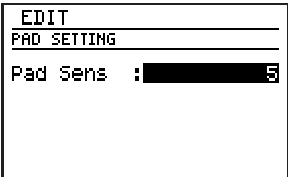
Einstellen der Empfindlichkeit der Key Pads (Pad Sens)

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “PAD”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Pad-Display erscheint.



3. Verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Bereich: 0–10
Je höher der Wert, desto empfindlicher reagieren die Pads und desto stärker müssen Sie die Pads anschlagen, um hohe Lautstärken zu erzielen.

4. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Einstellen der Tonhöhe des Bass-Parts

Sie können die Referenz-Tonhöhe des Bass-Parts einstellen.

* *Diese Master Tune-Einstellung entspricht der Referenz-Tonhöhe des Tuners (S. 91).*

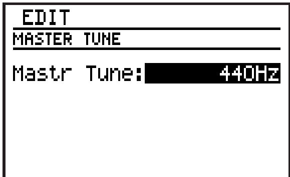
* *Diese Einstellung gilt nicht für den Drum-Part.*

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “MASTER TUNE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Master Tune Edit-Display erscheint.



3. Stellen Sie die gewünschte Stimmung mit dem VALUE-Rad ein.

Bereich: 435 Hz–445 Hz

4. Drücken Sie [EXIT].

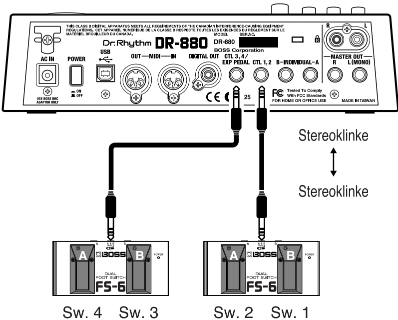
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

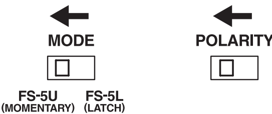
Anwendung der Fußschalter

Sie können an die CTL 1, 2-Buchsen und CTL 3, 4/EXP PEDAL-Buchsen auf der Rückseite des DR-880 verschiedene Fußschalter (z.B. FS-6, FS-5U; zusätzliches Zubehör) anschließen und mit diesen verschiedene Funktionen steuern.

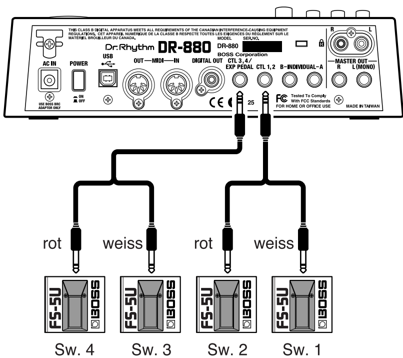
Anschließen eines FS-6



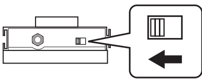
- Verwenden Sie für diese Verbindung Stereo-Klinkenkabel.
- Stellen Sie den MODE-Schalter und den POLARITY-Schalter wie folgt ein:



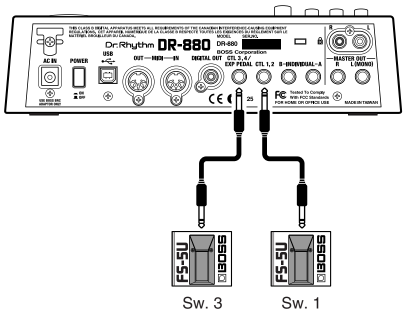
Anschließen mehrerer FS-5U



- Verwenden Sie für diese Verbindung Kabel mit einem Stereo-Klinkenstecker und zwei Mono-Klinkensteckern.
- Stellen Sie den POLARITY-Schalter wie folgt ein:



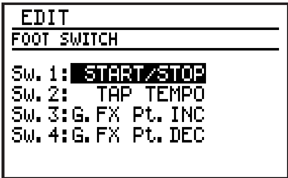
Anschließen eines FS-5U an jede Buchse



- Schließen Sie für diese Verbindung die beiden Fußschalter an die Buchsen “Sw. 1” und “Sw. 3” an.

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “FOOT SWITCH”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Foot Switch-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf Sw.1–4, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Funktion aus.

Einstellung	Beschreibung
START	die gleiche Funktion wie der Taster [▶].
STOP	die gleiche Funktion wie der Taster [■].
RESET	die gleiche Funktion wie der Taster [⏮].
START/STOP	Jedesmal, wenn Sie den Fußschalter drücken, wird das Pattern/Song - Playback gestartet, gestoppt bzw. fortgesetzt.
RST+STA/STP	Jedesmal, wenn Sie den Fußschalter drücken, wird das Pattern/Song - Playback ab Beginn des Patterns/ Songs gestartet bzw. das Playback wird gestoppt.
TAP TEMPO	ermöglicht die Eingabe des Tempos durch Drücken des Fußschalters im gewünschten Tempo.
LOOP	die gleiche Funktion wie der Taster [LOOP].
PTN/SNG INC	Umschalten auf das nachfolgende Pattern bzw. den nachfolgenden Song.
PTN/SNG DEC	Umschalten auf das vorherige Pattern bzw. den vorherigen Song.
* *Wenn Sie den Fußschalter während des Playbacks drücken, wird das neu ausgewählte Pattern bzw. der neu ausgewählte Song gestartet, wenn das/der z. Zt. abgespielte Pattern/Song beendet ist.*	
G.FX ON/OFF	schaltet den Gitarren-Effekt ein bzw. aus.
G.FX Pt. INC	Auswahl des nachfolgenden Effekt-Patches
G.FX Pt. DEC	Auswahl des vorherigen Effekt-Patches
FAVORITE 1–4	die gleiche Funktion wie die Taster FAVORITE [1]–[4].
FAVOR. INC	Auswahl der nachfolgenden FAVORITE-Registrierung
FAVOR. DEC	Auswahl der vorherigen FAVORITE-Registrierung
FAV.BNK.INC	Auswahl der nachfolgenden FAVORITE-Bank
FAV.BNK.DEC	Auswahl der vorherigen FAVORITE-Bank
BANK1 PAD01–BANK3 PAD20	gleiche Funktion wie das Anschlagen eines der Pads. Bewegen Sie den Cursor auf “V”, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke ein (1–127).

4. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Hinzufügen eines Vorzählers

Wenn Sie die Vorzähler-Funktion aktivieren, wird nach Drücken von [▶] vor dem Playback des Pattern/Songs ein Vorzähler abgespielt.

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das "PLAY OPTION"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Play Option-Display erscheint.

```
EDIT
PLAY OPTION          COUNT IN
Measures    :             OFF
Inst        :           STICK
Level       :             100

Kit SelMod:              LINK
```

3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Measures	
OFF, 1–2MEAS	Anzahl der Takte des Vorzählers
Bei OFF wird kein Vorzähler gespielt.	
Inst	
STICK, Hi-HAT, VOICE	Sound des Vorzählers
Level	
0–100	Lautstärke des Vorzählers

4. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Verwenden des gleichen TSC-Patches bzw. Kits für alle Patterns und Songs

Normalerweise werden bei Abspielen eines Patterns bzw. Songs das dem Pattern bzw. Song zugeordnete Kit und TSC-Patch ausgewählt. Sie können aber bestimmen, das für alle abzuspielenden Patterns bzw. Songs das aktuelle Kit und das aktuelle TSC-Patch verwendet werden.

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das "PLAY OPTION"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Play Option-Display erscheint.

```
EDIT
PLAY OPTION          COUNT IN
Measures    :             OFF
Inst        :           STICK
Level       :             100

Kit SelMod:              LINK
```

3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem VALUE-Rad.

```
EDIT
PLAY OPTION            OTHERS
Level       :             100

Kit SelMod:              LINK
TSC SelMod:              LINK
PowerOnPtn:              P001
```

Kap. 8

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Kit SelMod	
LINK, MANUAL	Kit Select Mode
LINK: Das dem Pattern bzw. Song zugeordnete Kit wird ausgewählt. **MANUAL:** Das aktuell ausgewählte Kit wird für das Playback aller Patterns und Songs verwendet.	
TSC SelMod	
LINK, MANUAL	TSC Select Mode
LINK: Das dem Pattern bzw. Song zugeordnete TSC-Patch wird ausgewählt. **MANUAL:** Das aktuell ausgewählte TSC-Patch wird für das Playback aller Patterns und Songs verwendet.	

4. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.

Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Bestimmen des Patterns, das bei Einschalten automatisch ausgewählt wird

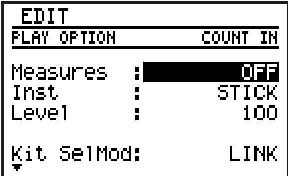
Sie können bestimmen, welches Pattern nach Einschalten des DR-880 automatisch ausgewählt wird.

1. Drücken Sie im Pattern- oder Song Play-Display [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

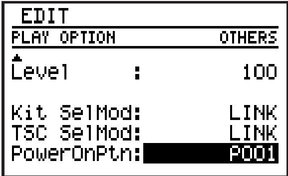
2. Bewegen Sie den Cursor auf das “PLAY OPTION”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das Play Option-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf “PowerOnPtn”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Pattern-Nummer aus.

Bereich: P001–U500



4. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.

Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

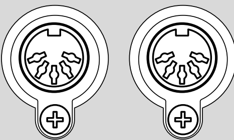
Kapitel 9
MIDI

Über MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein weltweiter Standard für die Übertragung von Spiel- und Kontrolldaten zwischen Instrumenten und Geräten auch verschiedener Hersteller.

MIDI-Anschlüsse

Der DR-880 besitzt einen MIDI IN- und einen MIDI OUT-Anschluss.



MIDI IN

Über diesen Anschluss werden MIDI-Daten von anderen Instrumenten empfangen.

MIDI OUT

Über diesen Anschluss werden MIDI-Daten an andere Instrumente gesendet.

Die MIDI-Implementationstabelle

Welche MIDI-Informationen ein MIDI-Instrument prinzipiell senden und empfangen kann, können Sie der MIDI-Implementation entnehmen. Der Vergleich der MIDI-Implementationen zweier Geräte gibt Auskunft darüber, welche MIDI-Meldungen zwei MIDI-Instrumente austauschen können.

* *Die MIDI-Implementation des DR-880 erhalten Sie als PDF-Dokument, wenn Sie eine entsprechende Anfrage per e-mail senden an customersupport@rolandmusik.de. Um das PDF-Dokument lesen zu können, muss auf Ihrem Rechner der "Adobe Acrobat Reader" installiert sein.*

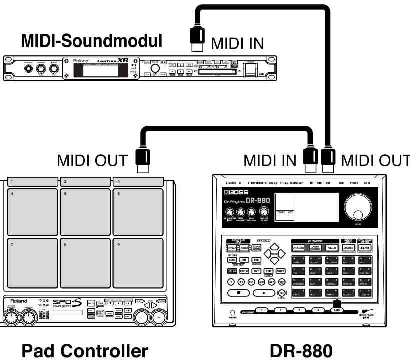
NOTE

Damit die MIDI-Anschlüsse des DR-880 aktiv sind, muss der USB Mode auf "STORAGE" gestellt sein (S. 134).

TIP

Sie können MIDI-Daten zwischen Rechner und DR-880 direkt über den USB-Anschluss austauschen (siehe S. 143).

Spielen des DR-880 über MIDI/Spielen eines externen MIDI-Instrumentes mit dem DR-880



Einstellen des MIDI-Kanals

Um MIDI-Daten austauschen zu können, müssen die MIDI-Kanäle des DR-880 und des externen Instrumentes gleich eingestellt sein. Sie können für den Drum-Part und den Bass-Part verschiedene MIDI-Kanäle einstellen.

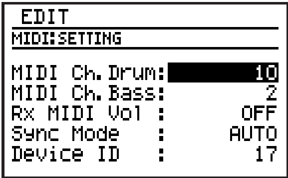
Einstellen des Volume Receive-Schalters

Dieser Schalter bestimmt, ob der Drum-Part bzw. der Bass-Part über MIDI Lautstärke-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).

1. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das "MIDI"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das "SETTING"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI-Display erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf "MIDI Ch. Drum" oder "MIDI Ch. Bass", und stellen Sie mit dem VALUE-Rad den gewünschten MIDI-Kanal ein.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
MIDI Ch. Drum	
1–16, OFF	der MIDI-Kanal des Drum-Parts. Bei OFF werden keine MIDI-Meldungen gesendet bzw. empfangen.
MIDI Ch. Bass	
1–16, OFF	der MIDI-Kanal des Bass-Parts. Bei OFF werden keine MIDI-Meldungen gesendet bzw. empfangen.

* *Drum-Part und Bass-Part müssen unterschiedliche MIDI-Kanäle besitzen.*

* *Program Change-Meldungen werden auf dem MIDI-Kanal des Drum-Parts empfangen.*

* *Noten-Meldungen werden bei Drücken der Pads (S. 127) auf den MIDI-Kanälen der Drum- und Bass-Parts übertragen.*

5. Bewegen Sie den Cursor auf "Rx MIDI Vol" und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Einstellung ON oder OFF.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Rx MIDI Vol	
OFF, ON	**ON:** Es werden Lautstärke-Meldungen via MIDI empfangen. **OFF:** Es werden keine Lautstärke-Meldungen via MIDI empfangen.

6. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert. Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige "Now writing.." erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Vom DR-880 verwendete Daten

MIDI-Meldung	Drum Ch	Bass Ch
Note On/Off	ja	ja
Bank Select (CC#00)	ja	
Program Change	ja	
Volume (CC#7)	ja	ja
RPN (Bend Range)		ja
Pitch Bend		ja

Noten-Meldungen

Über die Noten-Meldungen werden die Sounds des Drum-Parts und Bass-Parts gespielt. Noten-Meldungen beinhalten die folgenden Einzel-Informationen:

Notennummer: Die Nummer des Pads, dem der Drumsound oder Bass-Sound zugeordnet ist

Note-On: wird bei Drücken des Pads gesendet

Note-Off: (nur Bass-Part) wird bei Loslassen des Pads gesendet

Velocity: Stärke, mit der das Pad angeschlagen wird

Die Pads des DR-880 besitzen die folgenden MIDI-Notennummern:

Pad Bank: DRUM 1

49	57	55	53	51
50	48	45	41	52
37	39	56	44	46
36	35	38	40	42

Pad Bank: DRUM 2

89	90	93	84	59
69	94	70	82	92
54	91	95	96	97
60	61	62	63	64

Pad Bank: DRUM 3

73	74	58	80	81
71	72	75	67	68
76	77	85	66	65
86	87	78	79	83

Wenn Sie ein Pad am DR-880 drücken, wird die Notennummer des entsprechenden Pads über MIDI gesendet.
Wenn der DR-880 eine MIDI-Note empfängt, wird der Drumsound bzw. die Tonhöhe des Bass-Sounds des entsprechenden Pads gespielt.

* *Wenn keines der Pads die empfangene Notennummer besitzt, wird die Noten-Meldung ignoriert.*

Bank Select/Program Change-Meldungen

Programm-Nummer	Bank-Nummer	
	0	1
1	P001	U001
2	P002	U002
3	P003	U003
:	:	:
100	P100	U100
101	ignoriert	ignoriert
:	:	:
128	ignoriert	ignoriert

Über diese Meldungen werden die Kits gewechselt. Übertragen Sie zuerst die Bank-Nummer und danach die Programm-Nummer. Die Bank-Nummer selbst wechselt dasKit noch nicht, sondern erst die Programm-Nummer. Wenn Sie die Bank nicht wechseln müssen, reicht es aus, nur die Programm-Nummer zu übertragen.

* *Lesen Sie dazu auch die Anleitung des externen MIDI-Instrumentes.*

Pitch Bend/Bend Range

Mit Pitch Bend-Meldungen wird die Tonhöhe des Bass-Sounds verändert. Mithilfe der RPN-Meldungen können Sie bestimmen, in welchem Bereich sich die Tonhöhe verändert, wenn der DR-880 Pitch Bend-Daten empfängt.

Beispiel. Einstellen der Bend Range auf "12":

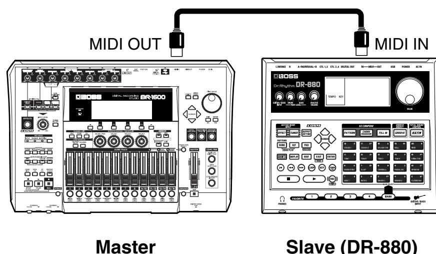
RPN MSB (CC#101)	00
RPN LSB (CC#100)	00
DATA ENTRY MSB (CC#6)	12

Synchronisieren des DR-880 zu einem Digital-Recorder oder MIDI-Sequenzer

Der DR-880 kann zum Playback eines Digital-Recorders, MIDI-Sequenzers oder einer anderen Rhythmus-Maschine synchronisiert werden.

Master und slave

Bei einer Synchronisation muss ein Gerät das Steuergerät sein (der Master), und die anderen Gerät werden gesteuert (Slave).



Wenn das Master-Gerät gestartet bzw. gestoppt wird, werden MIDI Start/Stop-Meldungen gesendet. Die Slave-Geräte werden ferngesteuert entsprechend gestartet bzw, gestoppt.
Das Master-Gerät sendet auch Timing Clock-Meldungen mit den entsprechenden Tempo-Informationen. Die Slave-Geräte werden entsprechend im Tempo synchronisiert.
Das Master-Gerät sendet auch weitere Meldungen wie die Song-Nummer (Song Select) und die Song-Position (Song Position Pointer).

Die Synchronisation-Meldungen des DR-880

Der DR-880 verwendet die folgenden MIDI-Meldungen für die Synchronisation.

- Start
- Timing Clock
- Continue
- Song Select
- Stop
- Song Position Pointer

* *Lesen Sie dazu auch die Anleitung des externen MIDI-Instrumentes.*

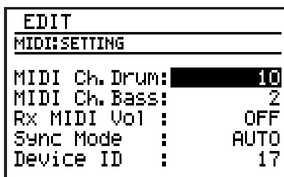
Der Sync Mode

Der Parameter “Sync Mode” bestimmt, ob der DR-880 als Master- oder Slave-Gerät arbeitet.

1. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “MIDI”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “SETTING”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI-Display erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf “Sync Mode”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Einstellung aus.

Parameter/ Bereich	Beschreibung
Sync Mode	
INTERNAL: Der DR-880 ist das Master-Gerät. Start/Stop wird am DR-880 ausgeführt, und auch das Tempo wird vom DR-880 bestimmt.	
MIDI: Der DR-880 ist das Slave-Gerät. Start/Stop wird am externen MIDI-Gerät ausgeführt, und auch das Tempo wird vom externen MIDI-Gerät bestimmt.	
REMOTE: Der DR-880 wird über MIDI gestartet und gestoppt, es ist aber möglich, das Tempo am DR-880 einzustellen.	
AUTO: Die Master/Slave-Einstellung wird automatisch umgeschaltet. Die normale Einstellung ist “Master”, wird aber auf “Slave” umgeschaltet, wenn der DR-880 im Stop-Zustand eine MIDI Start-Meldung empfängt.	

5. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.

Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Das Tempo im Slave-Modus

Wenn der DR-880 als “Slave” eingestellt ist, kann das Tempo am DR-880 selbst nicht verändert werden.

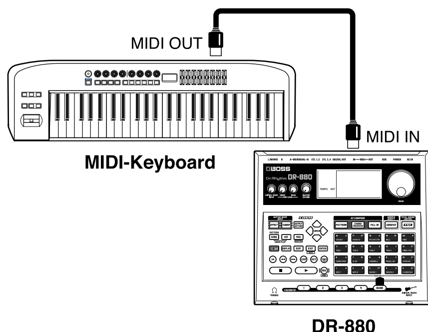
Aufzeichnen von MIDI-Spieldaten mit dem DR-880

Sie können das Spiel eines externen MIDI-Keyboards oder MIDI Pad Controllers mit dem DR-880 in Echtzeit aufnehmen, oder Sie können die Spieldaten eines externen MIDI-Sequenzers oder einer externen Rhythmus-Maschine in den DR-880 überspielen.

- Wenn Sie Daten eines externen MIDI-Sequenzers oder einer externen Rhythmus-Maschine in den DR-880 überspielen möchten, stellen Sie den Sync Mode auf "AUTO" (S. 128).
- Sie müssen die MIDI-Kanäle des Sende- und Empfangsgerätes auf den gleichen Wert einstellen (siehe S. 126).

Aufzeichnen des Spiels eines MIDI-Keyboards oder eines Pad-Controllers in Echtzeit

Zeichnen Sie die Spieldaten in einem DR-880 Pattern in Echtzeit (Realtime) auf.

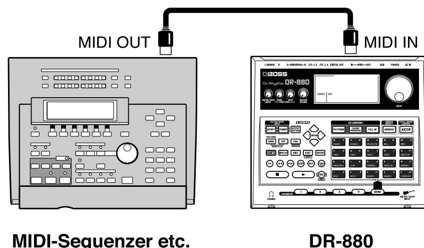


DR-880

1. **Nehmen Sie zunächst die Grund-Einstellungen vor.**
   Siehe "<2> Basis-Einstellungen für das Pattern" (S. 53).
2. **Starten Sie die Echtzeit-Aufnahme, und spielen Sie die Daten über das MIDI-Keyboard bzw. den MIDI Pad Controller ein.**
   Siehe "<3-1> Die Echtzeit-Aufnahme" (S. 54).
3. **Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie [■].**

Überspielen der Daten eines Sequenzers oder einer Rhythmus-Maschine

Sie können die Spieldaten eines externen MIDI-Instrumentes in ein Pattern des DR-880 überspielen.



MIDI-Sequenzer etc. **DR-880**

1. **Stellen Sie den Sync Mode des DR-880 auf "AUTO"(S. 128).**

1. **Aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft des DR-880.**
2. **Starten Sie das Playback des externen MIDI-Sequenzers bzw. der externen Rhythmus-Maschine.**
   Gleichzeitig wird die Aufnahme des DR-880 gestartet.
3. **Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie [■].**

Übertragen und Empfangen von Bulk-Dump-Daten

Mit der Funktion “Bulk Dump” können Sie einen kompletten Datensatz des in den Speicher eines externen MIDI-Sequenzers übertragen. Damit können Sie Sicherheits-Kopien der Daten des DR-880 erstellen. Mit der Funktion “Bulk Load” können Sie Bulk Dump-Daten wieder in den Speicher des DR-880 zurück übertragen.

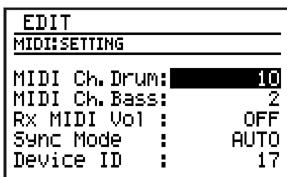
Einstellen der Device ID

Die Bulk Dump- und Bulk Load-Vorgänge werden über die “System Exclusive”-Meldungen ausgeführt. Damit die Daten korrekt übertragen werden können, müssen die Device ID-Nummern des Sende- und Empfangsgerätes übereinstimmen.

1. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “MIDI”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “SETTING”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI-Display erscheint.

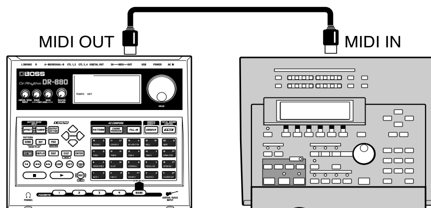


4. Bewegen Sie den Cursor auf “Device ID”, und stellen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Device ID-Nummer ein.
Bereich:17–32

5. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Einstellungen werden gespeichert.
Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet diese Meldung wieder.

* *Schalten Sie das Instrument nicht aus, während die Anzeige “Now writing..” erscheint, ansonsten können die internen Daten beschädigt werden.*

Übertragen der Daten vom DR-880 (Bulk Dump)



Sendegerät (DR-880) **Empfangsgerät (MIDI-Sequenzer)**

1. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “MIDI”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das MIDI Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “B. DUMP”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das Bulk Dump-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die Daten aus, die übertragen werden sollen.

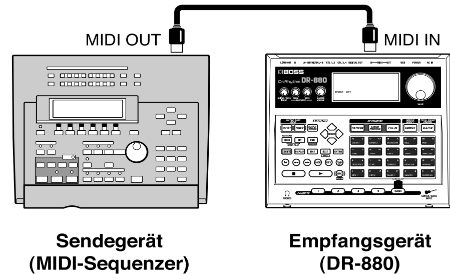
Parameter/ Bereich	Beschreibung
Data Block	
All: alle Daten des DR-880 **PTN/SONG:** alle User-Patterns und Songs **KIT:** alle User-Kits	
TSC: alle TSC User-Patches **GUITAR FX:** alle Guitar Effects User-Patches **SYSTEM:** die System-Einstellungen (Output Setting, LCD Contrast, Key Pad Sensitivity, Master Tune, Foot Switch, MIDI, Count-In)	

5. Drücken Sie [ENTER].

Die Meldung “Now dumping..”. erscheint, und die Datenübertragung wird gestartet. Mit [EXIT] können Sie die Datenübertragung abbrechen.
Wenn die Meldung “Stopped” erscheint, drücken Sie [ENTER].

* *Wenn Sie die Einstellung “ALL” gewählt haben, kann es bei einigen MIDI-Aufnahmegeräten eventuell vorkommen, dass die Daten nicht vollständig aufgenommen werden können. In diesem Fall sollten Sie prüfen, ob Sie ein anderes MIDI-Aufnahmegerät verwenden.*

■ Zurückübertragen der Daten in den DR-880 (Bulk Load)



Sendegerät (MIDI-Sequenzer)

Empfangsgerät (DR-880)

1. **Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].**
   Das Edit Menu-Display erscheint.

2. **Bewegen Sie den Cursor auf das “MIDI”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das MIDI Menu-Display erscheint.

3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “B. LOAD”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das Bulk Load Standby-Display erscheint.



4. **Starten Sie die Datenübertragung des externen MIDI-Sequenzers.**
   Während des Datenempfangs erscheint im Display des DR-880 die Meldung “Now receiving..”.

5. **Wenn die Datenübertragung abgeschlossen ist, drücken Sie [EXIT], um den Vorgang abzuschließen.**

Kapitel 10
USB

Mithilfe der USB-Schnittstelle können Sie beim DR-880 die folgenden Funktionen ausführen:

SMF import

Sie können SMF-Daten importieren und als Pattern verwenden.

Data Backup und Data Recover

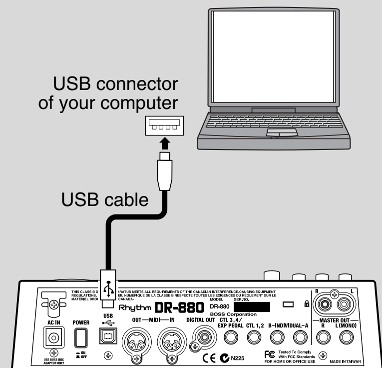
Sie können eine Sicherheitskopie des internen Speichers erstellen bzw. BAckup-Daten in den internen Speicher des DR-880 zurück übertragen (Recover).

MIDI-Interface für einen Rechner

Sie können den USB-Anschluss als MIDI-Schnittstelle zu einem Rechner verwenden.
Dafür müssen Sie den USB MIDI-Treiber auf Ihrem Rechner installieren.
Lesen Sie dazu auch das Dokument "InstallManualE.pdf" (PDF file) auf der dem DR-880 beigefügten CD-ROM.

■ Anschlüsse

Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.



Vorbereitungen

Unterstützte Betriebssysteme

	SMF import	Data Backup/ Recover	MIDI Kommu-nikation
Windows XP/ 2000/Me oder aktueller	ja	ja	ja
Windows 98/ 98SE	nein	nein	ja
Mac OS 9	ja	ja	ja
Mac OS X	ja	ja	ja

* *Wenn Sie SMF-Daten importierten und Daten des internen Speichers sichern bzw. zurückübertragen, wird automatisch der Standard-Treiber des Betriebssystems installiert, wenn Sie den DR-880 mit dem Rechner über USB verb inden.*

Hinweise zum USB-Betrieb

Wenn die USB-Verbindung aktiv ist bzw. Daten ausgetauscht werden, sollten Sie die folgenden Aktionen nicht ausführen:

- das USB-Kabel abziehen
- den Rechner in den Ruhezustand versetzen, neu starten oder ausschalten
- den DR-880 ausschalten.

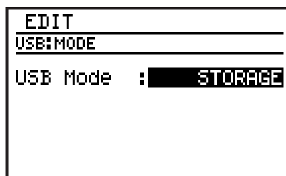
Umschalten der USB-Funktion

Zunächst müssen Sie festlegen, ob der USB-Anschluss des DR-880 für “SMF Import/Data Backup/Recover” oder “MIDI-Kommunikation” verwendet werden soll.

1. **Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].**
   Das Edit Menu-Display erscheint.

2. **Bewegen Sie den Cursor auf das “USB”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das USB Menu-Display erscheint.

3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “MODE”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das USB Mode-Display erscheint.



4. **Wählen Sie mit dem VALUE-Rad die gewünschte Funktion.**

   STORAGE:
   Importieren von SMF -Daten, Backup erstellen, Backup-Daten zurück übertragen

   MIDI:
   Austauschen von MIDI-Informationen zwischen DR-880 und Rechner

5. **Drücken Sie [EXIT].**
   Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die neue Einstellung ist gesichert.
   Danach verschwindet die Display-Meldung.

6. **Schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein.**

NOTE

Wenn der USB Mode auf “MIDI” gesetzt ist, sind die MIDI-Anschlüsse des DR-880 abgeschaltet und können nicht verwendet werden. Falls Sie die MIDI-Anschlüsse verwenden möchten, müssen Sie den USB Mode auf “STORAGE” stellen.

* *Der Austausch von MIDI-Daten über USB und über die MIDI-Anschlüsse gleichzeitig ist nicht möglich.*

Importieren von SMF-Daten

Sie können SMF-Daten importieren und daraus ein Pattern erstellen.

NOTE

Die folgenden SMF-Daten können nicht importiert werden:

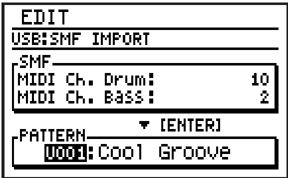
- Daten im SMF Format 2
- SMF-Daten mit einer anderen Taktart als “2/4–4/8” oder “4/8–16/8”.
- SMF-Daten, deren Datengröße höher ist als der im DR-880 verfügbare freie Speicher.

Daten	Anmerkung
Songname	nur alphanumerische Zeichen und Symbole als Einzel-Byte
Tempo	nur am Songanfang. Bereich: 20–260 bpm
Taktart	nur am Songanfang. Erlaubte Taktarten: 2/4–4/8 und 4/8–16/8
Bank Select (CC#00)	nur am Songanfang, nur für den MIDI-Kanal der Drums (Drum Ch)
Program Change	
Note On/Off	Drum Ch, Bass Ch
RPN (Bend Range)	nur der MIDI-Kanal des Bass (Bass Ch)
Pitch Bend	nur der MIDI-Kanal des Bass (Bass Ch)

Windows-Anwender

1. **Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.**
2. **Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].**
   Das Edit Menu-Display erscheint.
3. **Bewegen Sie den Cursor auf das “USB”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das USB Menu-Display erscheint.
4. **Bewegen Sie den Cursor auf das “IMPORT”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das SMF Import-Display erscheint.

* *Wenn der USB Mode auf “MIDI” gestellt ist, erscheint die Meldung “Check USB Mode!”, und das SMF Import-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf “STORAGE”, und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



5. **Bewegen Sie den Cursor auf “MIDI Ch. Drum”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den MIDI-Kanal aus, dessen Daten in den Drum-Part importiert werden sollen.**
   Bereich: 1–16, OFF

* *Bei OFF werden keine Daten in den Drum-Part importiert.*

6. **Bewegen Sie den Cursor auf “MIDI Ch. Bass”, und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den MIDI-Kanal aus, dessen Daten in den Bass-Part importiert werden sollen.**
   Bereich: 1–16, OFF

* *Bei OFF werden keine Daten in den Bass-Part importiert.*

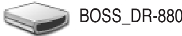
7. **Bewegen Sie den Cursor auf das PATTERN-Feld, und wählen Sie mit dem dem VALUE-Rad die Nummer des User-Patterns aus, in das die Daten importiert werden sollen.**
   Bereich: U001–U500

* *Die bisherigen Daten des hier ausgewählten User-Patterns werden beim Import-Vorgang überschrieben.*

8. Drücken Sie [ENTER].

Nach Aufbau der USB-Verbindung erscheinen im Display des DR-880 die Anzeigen
"1.Copy one SMF" und
"2.CloseConnection".
Das Symbol "BOSS_DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol) erscheint auf dem Arbeitsplatz.

(z.B.)





9. Ziehen Sie die SMF-Datei auf das "DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol).

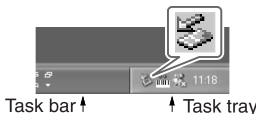
* *Sie können nur eine Datei z. Zt. importieren. Ziehen Sie daher nicht zwei oder mehr Dateien auf das Laufwerks-Symbol.*

10. Trennen Sie die USB-Verbindung.

Windows XP-Anwender

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das "DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol), und führen Sie den Vorgang "Auswerfen" aus.
Sollte dieses nicht möglich sein, gehen Sie wie folgt vor:

1) Klicken Sie auf das -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf "Safely remove drive (*:)".

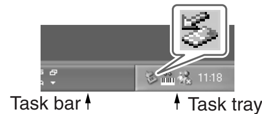


2) Klicken Sie in der "Safely Remove Hardware" Dialogbox auf [OK].

Windows 2000/Me-Anwender

1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das "DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol), und führen Sie den Vorgang "Auswerfen" aus.

2) Klicken Sie auf das -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf "Safely remove drive (*:)".



3) Klicken Sie in der "Safely Remove Hardware" Dialogbox auf [OK].

11. Drücken Sie [EXIT].

Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die SMF wird importiert.
Nach Abschluss des Import-Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.
Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

* *Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne eine Datei in den DR-880 kopiert zu haben, erscheint die Meldung "No file!". Drücken Sie dann [ENTER], um wieder das SMF Import-Display aufzurufen.*

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 10 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung "Import cancel?". Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 10 aus.
Drücken Sie dann [ENTER], um den Import-Vorgang abzubrechen. Das SMF Import-Display erscheint wieder.

Macintosh-Anwender

1. Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.

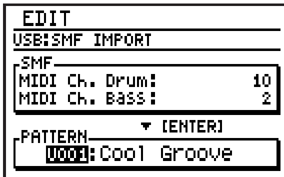
2. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das "USB"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das USB Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das "IMPORT"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das SMF Import-Display erscheint.

* *Wenn der USB Mode auf "MIDI" gestellt ist, erscheint die Meldung "Check USB Mode!", und das SMF Import-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf "STORAGE", und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



5. Bewegen Sie den Cursor auf "MIDI Ch. Drum", und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den MIDI-Kanal aus, dessen Daten in den Drum-Part importiert werden sollen.
Bereich: 1–16, OFF

* *Bei OFF werden keine Daten in den Drum-Part importiert.*

6. Bewegen Sie den Cursor auf "MIDI Ch. Bass", und wählen Sie mit dem VALUE-Rad den MIDI-Kanal aus, dessen Daten in den Bass-Part importiert werden sollen.
Bereich: 1–16, OFF

* *Bei OFF werden keine Daten in den Bass-Part importiert.*

7. Bewegen Sie den Cursor auf das PATTERN-Feld, und wählen Sie mit dem dem VALUE-Rad die Nummer des User-Patterns aus, in das die Daten importiert werden sollen.
Bereich: U001–U500

* *Die bisherigen Daten des hier ausgewählten User-Patterns werden beim Import-Vorgang überschrieben.*

8. Drücken Sie [ENTER].
Nach Aufbau der USB-Verbindung erscheinen im Display des DR-880 die Meldungen
"1.Copy one SMF" und
"2.CloseConnection".
Das Symbol "BOSS_DR-880" erscheint auf dem Schreibtisch des Rechners.

(z.B.)



9. Ziehen Sie die gewünschte SMF-Datei auf das "DR-880"-Symbol.

* *Sie können nur eine Datei z. Zt. importieren. Ziehen Sie daher nicht zwei oder mehr Dateien auf das Laufwerks-Symbol.*

10. Trennen Sie die USB-Verbindung.
Ziehen Sie das "DR-880"-Symbol auf den Papierkorb.

11. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die SMF wird importiert.
Nach Abschluss des Import-Vorgangs verschwindet die Meldung wieder.
Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

* *Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne eine Datei in den DR-880 kopiert zu haben, erscheint die Meldung "No file!". Drücken Sie dann [ENTER], um wieder das SMF Import-Display aufzurufen.*

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 10 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung "Import cancel?".
Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 10 aus.
Drücken Sie dann [ENTER], um den Import-Vorgang abzubrechen. Das SMF Import-Display erscheint wieder.

Erstellen einer Sicherheitskopie

Windows-Anwender

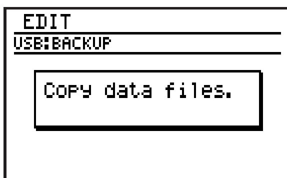
1. Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.

2. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das "USB"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das USB Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das "BACKUP"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das USB Backup-Display erscheint.

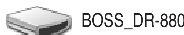
* *Wenn der USB Mode auf "MIDI" gestellt ist, erscheint die Meldung "Check USB Mode!", und das SMF Backup-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf "STORAGE", und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



* *Falls Sie Daten editiert, aber noch nicht gesichert haben, erscheint die Meldung "Cancel edit?". Wenn Sie [ENTER] drücken, werden die noch nicht gespeicherten Veränderungen gelöscht und die Daten ohne diese letzten Editierungen als Backup gesichert. Wenn Sie [EXIT] drücken, wird der Backup-Vorgang abgebrochen, und das USB Menu-Display erscheint wieder.*

Nach Aufbau der USB-Verbindung zum Rechner erscheint die Meldung "Copy data files". Das "BOSS_DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol) erscheint auf dem Arbeitsplatz.

(z.B.)



5. Doppelklicken Sie das "BOSS_DR-880" (bzw. "Removable disk (*:)")-Symbol.
Die Daten des DR-880 werden auf dem Schreibtisch angezeigt.

Dateiname	Inhalt
SYSTEM.DR8	System-Einstellungen
UGFX.DR8	Gitarreneffekt User Patches
UKIT.DR8	User Kits
USEQ.DR8	User-Patterns und User-Songs
UTSC.DR8	TSC User-Patches

6. Kopieren Sie die gewünschten Dateien in einen Backup-Ordner auf die Festplatte des Rechners.
Erstellen Sie am Rechner einen Ordner mit einer eindeutigen Bezeichnung, z.B. "DR-880 Sicherheitskopien".

7. Trennen Sie die USB-Verbindung.

Windows XP-Anwender

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das "BOSS_DR-880"-Symbol (oder das "Removable disk (*:)"-Symbol), und führen Sie den Vorgang "Auswerfen" aus.
Sollte dieses nicht möglich sein, gehen Sie wie folgt vor:

1) Klicken Sie auf das -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf "Safely remove drive (*:)".



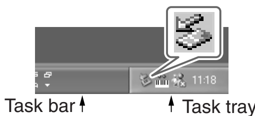
Task bar ↑ ↑ Task tray

2) Klicken Sie in der "Safely Remove Hardware" Dialogbox auf [OK].

Windows 2000/Me-Anwender

1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das "DR-880"-Symbol (bzw. das "Removable disk (*:)"-Symbol), und führen Sie den Vorgang "Auswerfen" aus.

2) Klicken Sie auf das [icon] -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf "Safely remove drive (*:)".



3) Klicken Sie in der "Safely Remove Hardware" Dialogbox auf [OK].

8. Drücken Sie [EXIT].

Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 7 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung "Disconnect, OK?".
Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 7 aus.

* *Wenn Sie [ENTER] drücken, wird die Verbindung aktiv unterbrochen. Es kann sein, dass die Backup-Datei dann nicht vollständig ist und daher nicht wieder in den Speicher des DR-880 zurück übertragen werden kann.*

Macintosh-Anwender

1. Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.

2. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das "USB"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das USB Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das "BACKUP"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Das USB Backup-Display erscheint.

* *Wenn der USB Mode auf "MIDI" gestellt ist, erscheint die Meldung "Check USB Mode!", und das SMF Backup-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf "STORAGE", und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



* *Falls Sie Daten editiert, aber noch nicht gesichert haben, erscheint die Meldung "Cancel edit?".*
Wenn Sie [ENTER] drücken, werden die noch nicht gespeicherten Veränderungen gelöscht und die Daten ohne diese letzten Editierungen als Backup gesichert.
Wenn Sie [EXIT] drücken, wird der Backup-Vorgang abgebrochen, und das USB Menu-Display erscheint wieder.

Nach Aufbau der USB-Verbindung erscheint im Display des DR-880 die Meldung "Copy data files", und das Symbol "BOSS_DR-880" erscheint auf dem Schreibtisch.

(z.B.)



5. Doppelklicken Sie das "BOSS_DR-880"-Symbol.

Die Dateien des DR-880 werden angezeigt.

Dateiname	Inhalt
SYSTEM.DR8	System-Einstellungen
UGFX.DR8	Effekt User-Patches
UKIT.DR8	User-Kis
USEQ.DR8	User-Patterns und User-Songs
UTSC.DR8	TSC User-Patches

Kap. 10

6. Kopieren Sie die Dateien auf die Festplatte des Rechners.
Erstellen Sie dafür einen Ordner mit einem eindeutigen Namen, z.B. “DR-880 Sicherheitskopien”.

7. Trennen Sie die USB-Verbindung.
Ziehen Sie das “BOSS_DR-880”-Symbol auf den Papierkorb.

8. Drücken Sie [EXIT].
Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 7 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung “Disconnect, OK?”.
Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 7 aus.

* *Wenn Sie [ENTER] drücken, wird die Verbindung aktiv unterbrochen. Es kann sein, dass die Backup-Datei dann nicht vollständig ist und daher nicht wieder in den Speicher des DR-880 zurück übertragen werden kann.*

Zurückübertragen der Backup-Daten in den DR-880 (Recover)

Windows-Anwender

1. Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.

2. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].
Das Edit Menu-Display erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das “USB”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das USB Menu-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das “RECOVER”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].
Das USB Recover-Display erscheint.

* *Wenn der USB Mode auf “MIDI” gestellt ist, erscheint die Meldung “Check USB Mode!”, und das SMF Recover-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf “STORAGE”, und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



Nach Aufbau der USB-Verbindung erscheint im Display des DR-880 die Meldung “Copy data files”, und das Symbol “BOSS_DR-880” (bzw. das “Removable disk (*:)”-Symbol) erscheint auf dem Schreibtisch.

(z.B.)

 BOSS_DR-880

 Removable Disk (*:)

5. Kopieren Sie die gewünschten Backup-Daten, die auf dem Rechner gespeichert sind, auf das “BOSS_DR-880”-Symbol (bzw. “Removable disk (*:)”-Symbol).
Warten Sie. bis die Datenübertragung vollständig abgeschlossen ist.

6. Trennen Sie die USB-Verbindung.

Windows XP-Anwender
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das “BOSS_DR-880”-Symbol (oder das “Removable disk (*:)”-Symbol), und führen Sie den Vorgang “Auswerfen” aus.
Sollte dieses nicht möglich sein, gehen Sie wie folgt vor:

1) Klicken Sie auf das -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf “Safely remove drive (*:)”.



Task bar ↑ ↑ Task tray

2) Klicken Sie in der “Safely Remove Hardware” Dialogbox auf [OK].

Windows 2000/Me-Anwender

1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das “DR-880”-Symbol (bzw. das “Removable disk (*:)”-Symbol), und führen Sie den Vorgang “Auswerfen” aus.

2) Klicken Sie auf das -Symbol in der Task-Leiste, und klicken Sie dann auf “Safely remove drive (*:)”.



Task bar ↑ ↑ Task tray

3) Klicken Sie in der “Safely Remove Hardware” Dialogbox auf [OK].

7. Drücken Sie [EXIT].
Die Meldung “Now writing..” erscheint, und die Backup-Daten werden in den Speicher des DR-880 übertragen. Danach verschwindet diese Meldung wieder.
Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 8 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung "Disconnect, OK?".
Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 8 aus.

* *Wenn Sie [ENTER] drücken, wird die Verbindung aktiv unterbrochen. Es kann sein, dass die Datenübertragung nicht vollständig durchgeführt wurde und der DR-880 danach nicht mehr stabil arbeitet.*

Macintosh-Anwender

1. **Verbinden Sie den DR-880 und den Rechner mit einem USB-Kabel.**
2. **Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].**
   Das Edit Menu-Display erscheint.
3. **Bewegen Sie den Cursor auf das "USB"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das USB Menu-Display erscheint.
4. **Bewegen Sie den Cursor auf das "RECOVER"-Symbol, und drücken Sie [ENTER].**
   Das USB Recover-Display erscheint.

* *Wenn der USB Mode auf "MIDI" gestellt ist, erscheint die Meldung "Check USB Mode!", und das SMF Recover-Display wird nicht aufgerufen. Drücken Sie [ENTER], stellen Sie den USB Mode auf "STORAGE", und schalten Sie den DR-880 aus und wieder ein (S. 134).*



Nach Aufbau der USB-Verbindung erscheint im Display des DR-880 die Meldung "Copy data files", und das Symbol "BOSS_DR-880" erscheint auf dem Schreibtisch.

(z.B.)



5. **Kopieren Sie die gewünschten Backup-Daten, die auf dem Rechner gespeichert sind, auf das "BOSS_DR-880"-Symbol.**
   Warten Sie. bis die Datenübertragung vollständig abgeschlossen ist.
6. **Trennen Sie die USB-Verbindung.**
   Ziehen Sie das "BOSS_DR-880"-Symbol auf den Papierkorb.
7. **Drücken Sie [EXIT].**
   Die Meldung "Now writing.." erscheint, und die Backup-Daten werden in den Speicher des DR-880 übertragen. Danach verschwindet diese Meldung wieder.
   Nun können Sie die USB-Verbindung zwischen DR-880 und Rechner wieder trennen.

NOTE

Wenn Sie [EXIT] drücken, ohne den Bedienschritt 8 ausgeführt zu haben, erscheint die Meldung "Disconnect, OK?".
Drücken Sie dann [EXIT], und führen Sie den Schritt 8 aus.

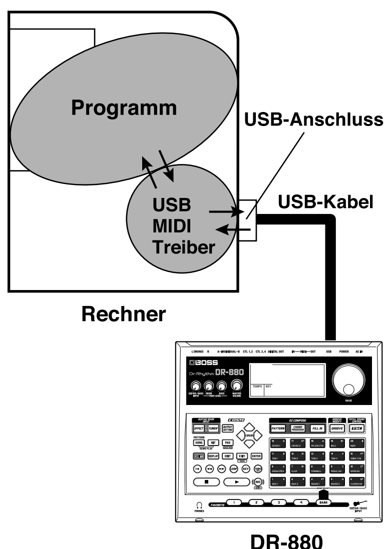
* *Wenn Sie [ENTER] drücken, wird die Verbindung aktiv unterbrochen. Es kann sein, dass die Datenübertragung nicht vollständig durchgeführt wurde und der DR-880 danach nicht mehr stabil arbeitet.*

Austauschen von MIDI-Meldungen zwischen DR-880 und Rechner

Installieren und Einrichten des Treibers

Damit der DR-880 MIDI-Daten mit einem Rechner austauschen kann, muss auf dem Rechner der USB MIDI-Treiber installiert werden. Diesen Treiber finden Sie auf der dem DR-880 beigefügten CD-ROM.

Der USB MIDI-Treiber
Der USB MIDI-Treiber ist eine Software, welche den Austausch von MIDI-Daten zwischen DR-880 und Sequenzer-Programm des Rechners über die USB-Schnittstelle ermöglicht.



NOTE

Installieren des USB MIDI-Treibers
Das zu verwendende Installations-Programm auf der CD-ROM ist abhängig vom Rechner und dessen Betriebssystem. Lesen Sie dazu das Dokument “InstallManualE.pdf” (PDF-Datei) auf der dem DR-880 beigefügten CD-ROM, und folgen Sie den entsprechenden Anweisungen.

* *Um ein PDF-Dokument lesen zu können, muss auf Ihrem Rechner der “Adobe Acrobat Reader” installiert sein.*

Auswahl der Funktion des USB-Anschluss

Damit über den USB-Anschluss des DR-880 MIDI-Daten ausgetauscht werden können, muss der USB Mode auf “MIDI” gestellt werden (S. 134).

MEMO

Anhang

Abrufen der Voreinstellungen (Factory Reset)

Sie können den DR-880 auf seine Werksvoreinstellungen zurücksetzen. Dieses wir als “Factory Reset” bezeichnet.

NOTE

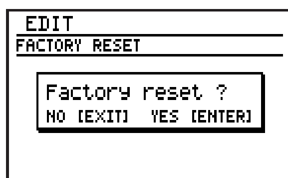
Durch den Factory Reset werden alle internen User-Daten gelöscht und auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt. Daher sollten Sie vor einem Factory Reset Ihre Daten mithilfe der Funktion Bulk Dump (S. 131) oder über ein USB-Backup (S. 138) sichern.

1. Stoppen Sie das Playback, und drücken Sie [EDIT].

Das Edit Menu-Display erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor auf das “FACTORY RESET”-Symbol, und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint “Factory reset?”



Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie hier [EXIT].

3. Drücken Sie [ENTER].

Die Meldung “Now writing..” erscheint, und der Vorgang wird ausgeführt.

Nach Abschluss des Vorgangs verschwindet die Meldung “Now writing..” im Display.

* *Sie dürfen den DR-880 während dieses Vorgangs nicht ausschalten, ansonsten können die Daten des Gerätes beschädigt werden.*

Mögliche Fehlerursachen

Probleme mit dem Sound

Es ist kein Sound hörbar.

- ❒ Ist das MASTER VOLUME zu niedrig eingestellt? (S. 13)
- ❒ Ist der PART LEVEL DRUM-Regler zu niedrig eingestellt? (S. 13)
- ❒ Ist der PART LEVEL BASS-Regler zu niedrig eingestellt? (S. 13)
- ❒ Ist ein Pattern oder Song ausgewählt, das/der keine Daten enthält?
- ❒ Ist der Sound auf die INDIVIDUAL-Buchsen geroutet? (S. 107–S. 111, S. 119)

Die Lautstärke des am GUITAR/BASS INPUT angeschlossenen Instrumentes ist zu niedrig.

- ❒ Ist der GUITAR/BASS INPUT-Regler zu niedrig eingestellt? (S. 13)
- ❒ Verwenden Sie Kabel mit integriertem Widerstand? Falls ja, setzen diese die Lautstärke deutlich herab. Benutzen Sie daher nur Kabel ohne eingebauten Widerstand.

Der Sound wird unterbrochen.

- ❒ Wird die Klangerzeugung des DR-880 mit mehr als 32 Stimmen gleichzeitig angesteuert? Falls ja, ist dieses eventuell der Grund. Versuchen Sie, die Anzahl der Noten zu reduzieren. Sind Mute Group-Einstellungen aktiv? (S. 107)

Nach Drücken von [▶] wird das Playback nicht gestartet.

- ❒ Ist der Sync Mode auf “MIDI” gestellt? (S. 128)
- ❒ Ist ein Pattern oder Song ausgewählt, das/der keine Daten enthält?

Das Loop-Playback wird nicht aktiviert, nachdem [LOOP] gedrückt wurde.

- ❒ Ist der Pattern Mode ausgewählt? In diesem ist der Loop Mode nicht aktiv.
- ❒ Liegt das Loop-Ende hinter der Position des letzten Taktes des Songs? (S. 77, S. 82)

Probleme mit MIDI

Der DR-880 wird nicht über MIDI gespielt./ Der DR-880 steuert keine externen MIDI-Instrumente an.

- ❒ Ist der MIDI-Kanal falsch eingestellt? (S. 126)
- ❒ Sind die Einstellungen für die Notennummmern falsch eingestellt? (S. 127)

Probleme mit USB

SMF-Daten bzw. Backup-Daten können nicht importiert werden.

- ❒ Ist das USB-Kabel korrekt angeschlossen?
- ❒ Besitzt der Rechner das für den DR-880 benötigte Betriebssystem? (S. 134)
- ❒ Ist der USB Mode auf “STORAGE” gestellt, und wurde der DR-880 aus- und wieder eingeschaltet? (S. 134)

Der DR-880 kann keine MIDI-Daten austauschen.

- ❒ Ist das USB-Kabel korrekt angeschlossen?
- ❒ Besitzt der Rechner das für den DR-880 benötigte Betriebssystem? (S. 134)
- ❒ Ist der Treiber korrekt instelliert? (S. 143)
- ❒ Ist der USB Mode auf “MIDI” gestellt, und wurde der DR-880 aus- und wieder eingeschaltet? (S. 134)

Liste der Fehlermeldungen

Buffer full!

Grund 1: Der DR-880 hat zu viele Daten auf einmal erhalten und konnte diese nicht verarbeiten.

Abhilfe 1: Reduzieren Sie die gleichzeitig an den DR-880 gesendeten Daten.

Grund 2: Der DR-880 muss zu viele Daten auf einmal abspielen und kann diese nicht korrekt verarbeiten.

Abhilfe 2: Reduzieren Sie die Datenmenge, oder verringern Sie das Abspieltempo.

Checksum Error !

Grund: Die empfangenen MIDI Exclusive-Meldungen konnte bei einem Bulk Load nicht korrekt empfangen werden.

Abhilfe: Wiederholen Sie den Vorgang.

File error !

Grund: Der DR-880 konnte anch einem SMF Import die Datei nicht erkennen.

Abhilfe: Verwenden Sie nur das SMF-Format, das der DR-880 erkennen kann.

Memory full !

Grund: Der interne Speicher ist voll.

Abhilfe: Sichern Sie das Pattern/den Song, und löschen Sie danach nicht mehr benötigte Patterns oder Songs.

MIDI off line !

Grund: Eine MIDI Active Sensing-Fehlermeldung ist aufgetreten. Die MIDI-Verbindung ist unterbrochen.

Abhilfe: Überprüfen Sie die MIDI-Verbindung des am MIDI IN des DR-880 angeschlossenen Gerätes.

Not supported !

Grund: Der DR-880 unterstützt nicht das Format derSMF-Datei, die importiert werden sollte.

Abhilfe: Verwenden Sie nur das SMF-Format, das der DR-880 erkennen kann. (S. 135)

Now working...

Grund: Es werden aktuell Daten verarbeitet.

Abhilfe: Warten Sie, bis die Meldung verschwindet.

Now writing...

Grund: Daten werden aktuell in den internen Speicher geschrieben.

Schalten Sie in dieser Phase das Gerät in keinem Fall aus, ansonsten können die Daten beschädigt werden!

Too Busy !

Grund: Das System des DR-880 konnte eine zu hohe Menge an Daten nicht verarbeiten.

Abhilfe: Verringern Sie die Menge der Daten innerhalb eines Patterns oder die via MIDI empfangenen Daten.

Use pattern mode

Grund: Sie haben versucht, im Song Mode eine der Funktionen EZ Compose oder Groove Modify anzuwählen.

Abhilfe: Schalten Sie in den Pattern Mode um.

User data is damaged. Factory Reset

Grund: Die Daten des internen Speichers sind beschädigt. (Diese Meldung erscheint, wenn Sie das Gerät einschalten.)

Abhilfe: Drücken Sie [ENTER]. Der DR-880 wird auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

System Error !

Grund: Ein Systemfehler ist aufgetreten.

Abhilfe: Schalten Sie das Gerät aus, trennen Sie es von der Stromversorgung, und benachrichtigen Sie Ihren BOSS-Vertragspartner oder Ihr Roland Service Center.

Parameter-Liste

Pattern

Parameter	Range	Reset Value
Pattern name	14 characters	
INFO		
Beat	2/4–8/4, 4/8–16/8	4/4
Measures1–999	4	
Tempo	20–260	120
Arrange	OFF, ON	OFF
Key	-, C–B, Cm–Bm	-
Rec.Key	C–B, Cm–Bm	C
Key Shift	-12–+12	0
Kit Number	P001–P100, U001–U100	P001
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01–P20, U01–U20	P01

Song

Parameter	Range	Reset Value
Song name	14 characters	
INFO		
Init.tempo	OFF, 20–260	120
Key Shift	-12–+12	0
Loop Start	1–n	1
Loop End	1–n	1
Kit Select	SONG, PATTERN	SONG
Kit Number	P001–P100, U001–U100	P001
TSC Select	SONG, PATTERN	SONG
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01–P20, U01–U20	P01

System

Parameter	Range	Reset Value
Output Select/Master		
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/ PHONES
D. Out Lev	0–200%	100%
Low EQ	-20–+ 20 dB	0 dB
High EQ	-20–+ 20 dB	0 dB
Ambience	0–200%	100%
Output Select/Guitar		
Out Assign	MASTER, IND. A+B, IND. A, IND. B	MASTER
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/ PHONES

Parameter	Range	Reset Value
LCD		
Contrast	1–16	9
PAD		
Pad Sens	0–10	5
MASTER TUNE		
Mastr Tune	435–445 Hz	440 Hz
FOOT SWITCH		
Sw. 1–Sw. 4	START, STOP, RESET, START/STOP, RST+STA/STP, TAP TEMPO, LOOP, PTN/SNG INC, PTN/SNG DEC, G.FX ON/OFF, G.FX Pt. INC, G.FX Pt. DEC, FAVORITE 1–4, FAVOR. INC, FAVOR. DEC, FAV.BNK.INC, FAV.BNK.DEC, BANK1 PAD01–BANK3-PAD20 (V=1–127)	1: START/STOP 2: TAP TEMPO 3: G.FX Pt. INC 4: G.FX Pt. DEC
PLAY OPTION/COUNT IN		
Measures	OFF, 1MEAS, 2MEAS	OFF
Inst	STICK, Hi-HAT, VOICE	STICK
Level	0–100	80
PLAY OPTION/OTHERS		
Kit SelMod	LINK, MANUAL	LINK
TSC SelMod	LINK, MANUAL	LINK
PowerOnPtn	P001–P500, U001–U500	P001
MIDI/SETTING		
MIDI Ch. Drum	1–16, OFF	10
MIDI Ch. Bass	1–16, OFF	2
Rx MIDI Vol	OFF, ON	OFF
Sync Mode	INTERNAL, MIDI, REMOTE, AUTO	AUTO
Device ID	17–32	17
USB/MODE		
USB Mode	STORAGE, MIDI	STORAGE

Preset Daten-Liste

Instrument

No.	Name
Kick	
001	Dry Kick 1
002	Dry Kick 2
003	Dry Kick 3
004	Dry Kick 4
005	Dry Kick 5
006	Dry Kick 6
007	Rock Kick1
008	Rock Kick2
009	RockDryKck
010	DryHybdKck
011	ReverbKick
012	StdioKick1
013	StdioKick2
014	Warm Kick
015	Hush Kick
016	Hush Kick2
017	Wide Kick1
018	Wide Kick2
019	Reg.Kick 1
020	Reg.Kick 2
021	RckCmpKck1
022	RckCmpKck2
023	Jazz Kick
024	Jz DryKick
025	Maple Kick
026	HybridKick
027	Verb Kick
028	Round Kick
029	Power Kick
030	Sharp Kick
031	Old Kick
032	Elec Kick
033	MdverbKick
034	TightKick1
035	TightKick2
036	HipHopKck1
037	HipHopKck2
038	R&B Kick 1
039	R&B Kick 2
040	R&B Kick 3
041	R&B Kick 4
042	R&B Kick 5
043	TechnoKck1
044	TechnoKck2
045	TechnoKck3
046	TechnoKck4
047	70s Kick 1
048	70s Kick 2
049	TR909Kick1
050	TR909Kick2
051	TR909Kick3
052	TR909Kick4
053	TR909Kick5
054	TR909Kick6
055	909 DryKck
056	TR808 Kick
057	TR707 Kick
058	TR606 Kick
059	TR606DstBD
060	Plstic BD1
061	Plstic BD2
062	DR110 Kick
063	SH32 Kick
064	AnalogKick
Snare	
065	Dry 1 Rim
066	Dry 1 Snr
067	Dry 2 Rim
068	Dry 2 Snr
069	Dry 3 Rim
070	Dry 3 Snr
071	Dry 4 Rim
072	Dry 4 Snr
073	Dry 5 Rim
074	Dry 5 Snr
075	Dry 6 Rim
076	Dry 6 Snr
077	Dry 7 Snr
078	Rock Rim
079	Rock Snare
080	FatsoSnare
081	DryHybdSnr
082	RockRimSnr
083	Heavy Rim
084	Heavy Snr
085	Stdio1 Rim
086	Stdio1 Snr
087	Stdio2 Rim
088	Stdio2 Snr
089	TitanSnr 1
090	TitanSnr 2
091	TitanSnr 3
092	TitanSnr 4
093	Bright Snr
094	Iron Snr 1
095	Iron Snr 2
096	Wood Snr 1
097	Wood Snr 2
098	Wood Snr 3
099	Wood Snr 4
100	Wet Snare1
101	Wet Snare2
102	AmbientSN1
103	AmbientSN2
104	Reg.Snare1
105	Reg.Snare2
106	HibridSnr1
107	HibridSnr2
108	Rash Snare
109	SharpSnare
110	Old FillSN
111	PiccoloSnr
112	MapleSnare
113	NaturlSnr1
114	NaturlSnr2
115	Ballad Snr
116	BechSnare1
117	Bech 2 Rim
118	Bech 2 Snr
119	Jazz 1 Rim
120	Jazz 1 Snr
121	Jazz 2 Rim
122	Jazz 2 Snr
123	Brush Slap
124	Brush Swsh
125	Swish&Turn
126	BrushSnare
127	R&B Snre 1
128	R&B Snre 2
129	R&B Snre 3
130	R&B Snre 4
131	R&B Snre 5
132	R&B Snre 6
133	R&B Snre 7
134	R&B Snre 8
135	R&B Snre 9
136	R&B Snre10
137	R&B Snre11
138	R&B Snre12
139	JnglTinySD
140	TinySnare1
141	TinySnare2
142	DJ Snare
143	Phat Snare
144	Lo-HardSnr
145	TR909 Snr1
146	TR909 Snr2
147	TR909 Snr3
148	TR909 Snr4
149	909 DrySnr
150	TR808 Snr1
151	TR808 Snr2
152	TR808 Snr3
153	808 DrySnr
154	707 DrySnr
155	TR606 Snr1
156	TR606 Snr2
157	TR909 Rim
158	TR808 Rim
159	DR110Snare
160	CR78 Snare
161	Flange Snr
162	Dirty Snr1
163	Dirty Snr2
164	Analog Snr
165	Elec Snare
Cross Stick	
166	Dry Stick
167	Funk Stick
168	Rock Stick
169	Wood Stick

No.	Name
170	Wild Stick
171	Stdio1Stck
172	Stdio2Stck
173	Reg.Stick
174	Soft Stick
175	Side Stick
176	R&B Stick1
177	R&B Stick2
Tom	
178	Dry 1 Tom1
179	Dry 1 Tom2
180	Dry 1 Tom3
181	Dry 1 Tom4
182	Dry 2 Tom1
183	Dry 2 Tom2
184	Dry 2 Tom3
185	Dry 2 Tom4
186	Dry 3 Tom1
187	Dry 3 Tom2
188	Dry 3 Tom3
189	Dry 3 Tom4
190	Dry 4 Tom1
191	Dry 4 Tom2
192	Dry 4 Tom3
193	Dry 4 Tom4
194	Roto Tom 1
195	Roto Tom 2
196	Roto Tom 3
197	Roto Tom 4
198	Stdio1Tom1
199	Stdio1Tom2
200	Stdio1Tom3
201	Stdio1Tom4
202	Reg.Tom 1
203	Reg.Tom 2
204	Reg.Tom 3
205	Reg.Tom 4
206	Room Tom 1
207	Room Tom 2
208	Room Tom 3
209	Room Tom 4
210	Jazz Tom 1
211	Jazz Tom 2
212	Jazz Tom 3
213	Jazz Tom 4
214	Maple Tom1
215	Maple Tom2

No.	Name
216	Maple Tom3
217	Maple Tom4
218	Verb Tom 1
219	Verb Tom 2
220	Verb Tom 3
221	Verb Tom 4
222	BrushTom 1
223	BrushTom 2
224	BrushTom 3
225	BrushTom 4
226	Stdio2Tom1
227	Stdio2Tom2
228	Stdio2Tom3
229	Stdio2Tom4
230	BrBeatTom1
231	BrBeatTom2
232	BrBeatTom3
233	BrBeatTom4
234	R&B Tom 1
235	R&B Tom 2
236	R&B Tom 3
237	R&B Tom 4
238	Deep Tom
239	909 DstTom
240	707 DryTom
241	TR909 Tom
242	808 DryTom
243	TR808 Tom
Hi-Hat	
244	Light CHH1
245	Light CHH2
246	Light CHH3
247	Light HfHH
248	Light PdHH
249	Light OpHH
250	Dry 1ClHH1
251	Dry 1ClHH2
252	Dry 1 OpHH
253	Dry 2ClHH1
254	Dry 2ClHH2
255	Dry 2 OpHH
256	Dry 2 PdHH
257	Reg.ClHH 1
258	Reg.ClHH 2
259	Reg.HfHH
260	Reg.PdHH
261	Reg.OpHH

No.	Name
262	Stdio ClHH
263	Stdio PHHH
264	Stdio PdHH
265	Stdio OpHH
266	Rock ClHH1
267	Rock ClHH2
268	Rock ClHH3
269	Rock PdHH
270	Rock OpHH
271	Jazz ClHH
272	Jazz PdHH
273	Jazz OpHH
274	Brush ClHH
275	Brush OpHH
276	TR808 ClHH
277	TR808 OpHH
278	TR909 CHH1
279	TR909 CHH2
280	TR909 OpHH
281	TR909 PdHH
282	909 DryCHH
283	909 DryOHH
284	707 DryCHH
285	707 DryOHH
286	TR606 ClHH
287	TR606 OpHH
288	HipHop CHH
289	HipHop OHH
290	BrBeatCHH1
291	BrBeatCHH2
292	BrBeatOpHH
293	R&B ClHH 1
294	R&B OpHH 1
295	R&B ClHH 2
296	R&B OpHH 2
Cymbal	
297	Stdio Cym1
298	Stdio Cym2
299	Stdio Cym3
300	Stdio Cym4
301	Reg.CrCym1
302	Reg.CrCym2
303	Dry CrCym
304	RockCrCym1
305	RockCrCym2
306	Jazz CrCym
307	BrushCrCym

No.	Name
308	StdioRide1
309	StdioRide2
310	StdioRide3
311	StdioRide4
312	StdRdBell1
313	StdRdBell2
314	Rock Ride1
315	Rock Ride2
316	RockRdBell
317	Reg.RdBell
318	Jazz RdCym
319	Rock China
320	RockSplash
321	SwishCymbl
322	TR909Crash
323	808 DryCym
324	707 DryCym
325	TR606 Cym
326	TR909 Ride
327	707DryRide
328	DR110 Cym
329	MG Nz Cym
330	US Nz Cym
Percussion	
331	Conga L2Op
332	Bongo H
333	Bongo L
334	Conga H Mt
335	Conga H Op
336	Conga L Mt
337	Conga L Op
338	Conga HSlp
339	Timbale H
340	Timbale L
341	Agogo H
342	Agogo L
343	Cowbell
344	Cabasa Up
345	Cabasa Dwn
346	Maracas
347	Whistle 1S
348	Whistle 1L
349	Whistle 2S
350	Whistle 2L
351	Guiro
352	Guiro Long
353	Claves

No.	Name
354	WoodBlockH
355	WoodBlockL
356	Mute Cuica
357	Open Cuica
358	TriangleMt
359	TriangleOp
360	Tambourin1
361	Tambourin2
362	Shaker 1
363	Shaker 2
364	Sleighbell
365	Wind Chime
366	Castanet
367	Mute Surdo
368	Open Surdo
369	OpPandeiro
370	MtPandeiro
371	Asian Gong
372	Vibraslap
373	Snap
374	Club Snap
375	TR707 Tamb
376	CR78 Guiro
377	CR78 Beat

No.	Name
378	CR78 Tamb
379	CR78Cowbel
380	808Cowbell
381	808 Claves
382	808Conga
383	808Maracas
384	Tabla 1
385	Tabla 2
386	Tabla 3
387	Udo
388	Udu PotHi
389	Udu PotSlp
390	Cajon 1
391	Cajon 2
392	Cajon 3
Clap	
393	Hand Clap
394	Club Clap
395	Short Clap
396	Real Clap
397	R8 Clap
398	Amb Clap
399	Hip Clap
400	Funk Clap

No.	Name
401	Group Clap
402	TR808 Clap
403	Disc Clap
404	Dist Clap
405	TR909Clap1
406	TR909Clap2
407	TR707 Clap
408	Cheap Clap
Fx	
409	Back Hit
410	Tekno Hit
411	Philly Hit
412	Dist Hit
413	Thin Beef
414	Smear Hit
415	Scratch1ps
416	Scratch2ps
417	Scratch2pl
418	Scratch1pl
419	MG Zap 1
420	MG Zap 2
421	MG Zap 3
422	Beam HiQ
423	Vox Kick 1

No.	Name
424	Vox Kick 2
425	Vox Snare1
426	Vox Snare2
427	Vox Hihat1
428	Vox Hihat2
429	Vox Hihat3
430	Vox Cymbal
431	One
432	Two
433	Three
434	Four
435	Aah!
436	Hou!
437	Pa!
438	Chiki!
439	Bass Glis1
440	Bass Glis2

Bass Tone

No.	Name	Voice
01	FingerBs 1	1
02	Finger/Nz1	1
03	FingerBs 2	1
04	Finger/Nz2	1
05	FingerBs 3	1
06	Finger/Nz3	1
07	RockFinger	1
08	PickedBs 1	1
09	Picked/Nz1	1
10	PickedBs 2	1
11	Picked/Nz2	1
12	PickedBs 3	1
13	Picked/Nz3	1
14	RockPicked	1
15	Stick Bass	1

No.	Name	Voice
16	PickMute 1	1
17	PickMute 2	1
18	Slap Bass	1
19	Slap/Nz	1
20	Slap Pop	1
21	WetFretles	1
22	FatFretles	1
23	Upright Bs	2
24	Upright/Nz	2
25	AcousticBs	1
26	Fing/Slap1	1
27	Fing/Slap2	1
28	Fing/Harm1	1
29	Fing/Harm2	1
30	4 PoleBass	1

No.	Name	Voice
31	SH101 Bass	1
32	Tick Bass	2
33	Juno Bass	2
34	Solid Bass	1
35	Drumn'Bass	1
36	House Bass	1
37	GarageBass	1
38	FM Bass	1
39	MGSaw Bass	1
40	TB303 Bass	1

Kit

No.	Name
P001	Studio 1
P002	Studio 2
P003	Studio 3
P004	Studio 4
P005	Studio 5
P006	Studio 6
P007	Studio 7
P008	Comp Studio
P009	Total Comp
P010	Room 1
P011	Room 2
P012	Room 3
P013	Room 4
P014	Room 5
P015	Room 6
P016	Room 7
P017	Natural 1
P018	Natural 2
P019	Natural 3
P020	Rock 1
P021	Rock 2
P022	Rock 3
P023	Rock 4
P024	Rock 5
P025	Rock 6
P026	Rock 7
P027	Rock 8
P028	Rock 9
P029	Rock 10
P030	Rock 11
P031	Light Rock
P032	Long HH
P033	Funk Rock 1
P034	Funk Rock 2
P035	Power 1
P036	Power 2
P037	Power 3
P038	Power 4
P039	Maple Hard
P040	Ambient
P041	Gated
P042	Dry
P043	Pop 1
P044	Pop 2
P045	Pop 3

No.	Name
P046	Pop 4
P047	Pop 5
P048	Pop 6
P049	Pop 7
P050	Pop 8
P051	Half R&B
P052	Fusion 1
P053	Fusion 2
P054	Fusion 3
P055	Fusion 4
P056	Fusion 5
P057	Fusion 6
P058	Funk 1
P059	Funk 2
P060	Funk 3
P061	Soul 1
P062	Soul 2
P063	Reggae
P064	Ballad
P065	Rockabilly
P066	Country 1
P067	Country 2
P068	Slow Light
P069	Unplugged 1
P070	Unplugged 2
P071	Unplugged 3
P072	Vintage 1
P073	Vintage 2
P074	Vintage 3
P075	Jazz 1
P076	Jazz 2
P077	Jazz 3
P078	Brush 1
P079	Brush 2
P080	R&B 1
P081	R&B 2
P082	R&B 3
P083	R&B 4
P084	R&B 5
P085	HipHop 1
P086	HipHop 2
P087	HipHop 3
P088	HipHop 4
P089	HipHop 5
P090	House 1

No.	Name
P091	House 2
P092	Techno 1
P093	Techno 2
P094	Techno 3
P095	BreakBeats 1
P096	BreakBeats 2
P097	BreakBeats 3
P098	Electro
P099	Voice Drum
P100	India

TSC Patch

No.	Name
P01	AMBIENCE 1
P02	AMBIENCE 2
P03	AMBIENCE 3
P04	SMALL ROOM
P05	MEDIUM ROOM
P06	RICH ROOM
P07	SMALL HALL
P08	WARM HALL
P09	RICH HALL
P10	LIGHT PLATE
P11	COOL PLATE
P12	RICH PLATE
P13	BRIGHT ROOM
P14	TIGHT ROOM
P15	HEAVY ROOM
P16	TIGHT HALL
P17	POWER PLATE
P18	Lo-Fi PLATE
P19	CATHEDRAL
P20	STADIUM

Effect Patch

No.	Name	Effect Type
P01	COOL LEAD	GTR MULTI
P02	CLEAN CHORUS	GTR MULTI
P03	R-FIER STACK	GTR MULTI
P04	CHORUS COMBO	GTR MULTI
P05	HEAVY METAL	GTR MULTI
P06	ECHO LEAD	GTR MULTI
P07	T-AMP LEAD	GTR MULTI
P08	1959 LEAD	GTR MULTI
P09	LEAD STACK	GTR MULTI
P10	CHORUS LEAD	GTR MULTI
P11	SMOOTH LEAD	GTR MULTI
P12	CLASSIC STK	GTR MULTI
P13	5150 STACK	GTR MULTI
P14	HiGAIN STACK	GTR MULTI
P15	POWER STACK	GTR MULTI
P16	T-AMP DRIVE	GTR MULTI
P17	COMBO DRIVE	GTR MULTI
P18	SMOOTH DRIVE	GTR MULTI
P19	FLANGE DRIVE	GTR MULTI
P20	CHORUS DRIVE	GTR MULTI
P21	COOL CRUNCH	GTR MULTI
P22	TWEED BLUES	GTR MULTI
P23	STACK CRUNCH	GTR MULTI
P24	VOXY DRIVE	GTR MULTI
P25	T.WAH CRUNCH	GTR MULTI
P26	TEMPO DELAY	GTR MULTI
P27	COMBO ECHO	GTR MULTI
P28	'60s ECHO	GTR MULTI
P29	MILD CRUNCH	GTR MULTI
P30	PHASE CRUNCH	GTR MULTI
P31	TIGHT CRUNCH	GTR MULTI
P32	BLUES CRUNCH	GTR MULTI
P33	T.WAH LEAD	GTR MULTI
P34	TREMOLO DRV	GTR MULTI
P35	JC-120 CLEAN	GTR MULTI
P36	WARM CLEAN	GTR MULTI
P37	MILD JAZZ	GTR MULTI
P38	BRIGHT CLEAN	GTR MULTI
P39	CLEAN LEAD	GTR MULTI
P40	CLEAN PAN	GTR MULTI
P41	E.Gt->Ac.Gt	GTR MULTI
P42	ACOUSTIC	ACO MULTI
P43	POWER AcGt	ACO MULTI
P44	AcGt CHORUS	ACO MULTI
P45	AcGt SOLO	ACO MULTI
P46	CLEAN BASS	BASS MULTI
P47	ROCK BASS	BASS MULTI
P48	POWER BASS	BASS MULTI
P49	BASS CHORUS	BASS MULTI
P50	DRIVE BASS	BASS MULTI

Pattern

No.	Name	Category
001	Cool Groove	Rock
002	Shuffle Funk	Shuffle Funk
003	Heavy Rock	Heavy Rock
004	Foxy Rock	Rock
005	Latin Pop	Latin Pop
006	Perc Bossa	Bossa Nova
007	Goin' On	Pop
008	Rock Fusion	Rock Fusion
009	FretlessFusion	Fusion
010	R&B Pop	R&B Pop
011	16Measures 1	Rock
012	16Measures 2	
013	Shaker Rock	
014	Bnz Rock 1	
015	Bnz Rock 2	
016	Bnz Rock 3	
017	Super Rock	
018	Dream Rock 1	
019	Dream Rock 2	
020	Deep Rock	
021	Slap Bass	
022	Guitar Rock 1	
023	Guitar Rock 2	
024	Guitar Rock 3	
025	Rock Toms	
026	Slow Rock	
027	Ex Dream Rock	
028	Air Rock	
029	Ballad Rock	
030	Dixie Rock	
031	American Rock	
032	Flame Rock	
033	Reggae Rock	
034	I'll Be Rock	
035	Bass & Drum	
036	Jelly Jam 1	
037	Jelly Jam 2	
038	Latin Rock 1	
039	Latin Rock 2	
040	Latin Rock 3	

No.	Name	Category
041	Cry Rock	Rock
042	Ride Rock	
043	Light Rock	
044	Start Rock	
045	Hot Rock	
046	Hardest Rock	
047	Double Rock	
048	After Rock	
049	Blues Rock	Blues Rock
050	Three Chords 1	Blues
051	Three Chords 2	
052	Wing Blues	Blues Rock
053	BluesShuffle 1	Blues Shuffle
054	BluesShuffle 2	
055	Slow Blues	Slow Blues
056	Rock Ballad	Rock Ballad
057	West Coast	West Coast
058	Rockabilly	Rockabilly
059	Ride Beat	16 Beat Rock
060	Strong Beat	
061	16Beat Rock 1	
062	16Beat Rock 2	
063	Fast 16Beat	Fast 16 Beat
064	Anthem Rock	Shuffle Rock
065	Moon Shuffle	
066	Foot Shuffle	
067	Ride Shuffle	
068	Rock Jam 1	
069	Rock Jam 2	
070	Town Shuffle	
071	City Shuffle	
072	Shuffle Rock	
073	Surf Rock 1	Surf Rock
074	Surf Rock 2	
075	StraightRock 1	Rock
076	StraightRock 2	
077	Miami	
078	Simple Rock 1	
079	Simple Rock 2	
080	Simple Rock 3	

No.	Name	Category
081	AcousticRock 1	Rock
082	AcousticRock 2	
083	Break Rock	Heavy Rock
084	Machine Rock	
085	Heavy Step	
086	Crush Rock	
087	Massive Rock	
088	8th Heavy	
089	Metallic	
090	Dark Rock 1	
091	Dark Rock 2	
092	Dark Rock 3	
093	Fast Rock 1	Fast Rock
094	Fast Rock 2	
095	Tension Rock	
096	J-Rock	
097	Ridge Rock	
098	Hard Rock 1	Hard Rock
099	Hard Rock 2	
100	Hard Rock 3	
101	Standard Hard	
102	Fast Hard	
103	Hard Shuffle 1	
104	Hard Shuffle 2	
105	Hard Shuffle 3	
106	Neo Classical	Heavy Metal
107	Thrash Ready..	
108	Thrash Go!	
109	Shout Metal	
110	Twin Pedal 1	
111	Twin Pedal 2	
112	Twin Pedal 3	
113	Punker	
114	Tri Heavy	
115	Alternatively	Alt Rock
116	Alt Heavy Rock	
117	Ultramarine	
118	Alt Light Ride	
119	Alt Light Hat	
120	Alt Rock 1	

No.	Name	Category
121	Alt Rock 2	Alt Rock
122	Alt Rock 3	
123	Human Beat Box	Pop
124	My Face Pop	
125	Pickup	
126	Way Pop	
127	6/8 Pop	
128	Cool Pop 1	
129	Cool Pop 2	
130	Groove Cut	
131	Light Pop 1	
132	Light Pop 2	
133	Light Pop 3	
134	All Night Pop	
135	Planet Fusion	
136	Pop 16Beat	
137	Pop 8Beat	
138	Pop Four	
139	Scaling Bass	
140	Slap Pop	
141	Slow Pop 1	
142	Slow Pop 2	
143	Night Pop	Pop Rock
144	Anybody Pop	
145	Don't Stop	
146	Fretless Pop	
147	Pop Rock	
148	Heavy Pop	
149	PopinRockLatin	
150	Medium Pop 1	
151	Medium Pop 2	
152	Swing Pop	Shuffle Pop
153	Cool Shuffle	
154	High Groove	
155	Groovy Pop	
156	Happy Shuffle	
157	Pop Shuffle	
158	Med Shuffle	
159	Shuffle Jam	
160	Soul Pop 1	
161	Soul Pop 2	
162	Shuffle Pop 1	
163	Shuffle Pop 2	

No.	Name	Category
164	R&B Shuffle	R&B Pop
165	Cool R&B	
166	Pop Pinball	
167	Cop Pop	Elec Pop
168	Elec Pop	
169	Breeze Ballad	Ballad
170	R&B Ballad 1	
171	R&B Ballad 2	
172	Slow Shuffle 1	
173	Slow Shuffle 2	
174	Slow 16Beat	
175	Slow Ballad 1	
176	Slow Ballad 2	
177	Slow Ballad 3	
178	Very Slow	
179	Funky Soul 1	Soul
180	Funky Soul 2	
181	Soul 1	
182	Soul 2	
183	Soul 3	
184	Soul 4	
185	Peddler Funk	Funk
186	Soul Funk	
187	Funk Machine	
188	Super Funk	
189	Oakland Funk	
190	House Funk	
191	Funky Boy	
192	Funk Pop	
193	Heavy Funk	
194	Fast Funk	
195	Funk Rock 1	
196	Funk Rock 2	
197	Funk Series A	
198	Funk Series B	
199	Funk Series C	
200	Funk Series D	
201	FunkStraight 1	
202	FunkStraight 2	
203	Perc Funk 1	
204	Perc Funk 2	
205	Perc Funk 3	
206	Speed Funk 1	

No.	Name	Category
207	Speed Funk 2	Funk
208	Pop Funk 1	Pop Funk
209	Pop Funk 2	
210	Fusion Funk 1	Fusion Funk
211	Fusion Funk 2	
212	FunkyShuffle 1	Shuffle Funk
213	FunkyShuffle 2	
214	FunkyShuffle 3	
215	Gospel 1	Gospel
216	Gospel 2	
217	Gospel 3	
218	Gospel Pop 1	
219	Gospel Pop 2	
220	Gospel Pop 3	
221	Country 1	Country
222	Country 2	
223	Country 3	
224	Country 4	
225	Train 1	Train
226	Train 2	
227	Train 3	
228	Train 4	
229	Blue Grass 1	Blue Grass
230	Blue Grass 2	
231	Blue Grass 3	
232	Go Go Rock 1	Go Go
233	Go Go Rock 2	
234	Twist 1	Twist
235	Twist 2	
236	Charleston 1	Charleston
237	Charleston 2	
238	It's Jazz!!	Brush Jazz
239	Jazz Brush 1	
240	Jazz Brush 2	
241	Brush Pop 1	
242	Brush Pop 2	
243	Slow Brush 1	
244	Slow Brush 2	
245	Jazz Club 1	Jazz Club
246	Jazz Club 2	
247	Jazz Club 3	
248	Jazz Blues 1	Jazz Waltz
249	Jazz Blues 2	

No.	Name	Category
250	Jazz Waltz 1	Jazz Waltz
251	Jazz Waltz 2	
252	Jazz Waltz 3	
253	6/8 Jazz	Jazz Ballad
254	Jazz Ballad	
255	Mid Blues 1	Jazz Blues
256	Mid Blues 2	
257	Mid Blues 3	
258	5/4 Jazz 1	5/4 Jazz
259	5/4 Jazz 2	
260	Foxtrot 1	Foxtrot
261	Foxtrot 2	
262	Foxtrot 3	
263	SwingFoxtrot 1	Swing Foxtrot
264	SwingFoxtrot 2	
265	SwingFoxtrot 3	
266	5/4 Swing	Swing
267	Swing 1	
268	Swing 2	
269	Swing 3	
270	Swing 4	
271	Big Jazz Hi	Big Band
272	Big Jazz Low	
273	Big Series A	
274	Big Series B	
275	Big Series C	
276	Big Series D	
277	Big Ballad 1	
278	Big Ballad 2	
279	Big Band 1	
280	Big Band 2	
281	Big Band 3	
282	Big Band 4	
283	Big Band 5	
284	16BeatFusion 1	Fusion
285	16BeatFusion 2	
286	16BeatFusion 3	
287	Groove Six	
288	8Beat Fusion	
289	Bound Fusion 1	
290	Bound Fusion 2	
291	Contemporary 1	
292	Contemporary 2	

No.	Name	Category
293	Fusion 1	Fusion
294	Fusion 2	
295	Pop Fusion	Pop Fusion
296	6/8 Fusion 1	6/8 Fusion
297	6/8 Fusion 2	
298	6/8 Fusion 3	
299	5/4 Fusion	5/4 Fusion
300	7/4 Fusion	7/4 Fusion
301	Reggae 1	Reggae
302	Reggae 2	
303	Reggae 3	
304	Reggae 4	
305	Samba 1	Samba
306	Samba 2	
307	Samba 3	
308	Samba 4	
309	Samba 5	
310	Samba 6	
311	Big Samba 1	Big Samba
312	Big Samba 2	
313	Big Samba 3	
314	Up Samba 1	Up Samba
315	Up Samba 2	
316	Rio Samba 1	Rio Samba
317	Rio Samba 2	
318	Bossa Nova 1	Bossa Nova
319	Bossa Nova 2	
320	Bossa Nova 3	
321	Bossa Nova 4	
322	Bossa Nova 5	
323	Bossa Nova 6	
324	Luv Bossa 1	Luv Bossa
325	Luv Bossa 2	
326	Up Bossa 1	Up Bossa
327	Up Bossa 2	
328	Brush Bossa 1	Brush Bossa
329	Brush Bossa 2	
330	Salsa 1	Salsa
331	Salsa 2	
332	Salsa 3	
333	Salsa 4	
334	Salsa 5	
335	Salsa 6	

No.	Name	Category
336	Salsa 7	Salsa
337	Pop Latin 1	Latin Pop
338	Pop Latin 2	
339	Pop Latin 3	
340	Pop Latin 4	
341	Pop Latin 5	
342	Latin Jam 1	
343	Latin Jam 2	
344	Mambo 1	Mambo
345	Mambo 2	
346	Mambo 3	
347	Mambo 4	
348	Beguine 1	Beguine
349	Beguine 2	
350	Bachata 1	Bachata
351	Bachata 2	
352	Bachata 3	
353	Cha Cha Cha 1	Cha Cha Cha
354	Cha Cha Cha 2	
355	Cha Cha Cha 3	
356	Merengue 1	Merengue
357	Merengue 2	
358	Merengue 3	
359	Rhumba 1	Rhumba
360	Rhumba 2	
361	Musette 1	Musette
362	Musette 2	
363	Waltz 1	Waltz
364	Waltz 2	
365	Eng Waltz 1	Eng Waltz
366	Eng Waltz 2	
367	Slow Waltz 1	Slow Waltz
368	Slow Waltz 2	
369	Polka	Polka
370	Polka Pop 1	
371	Polka Pop 2	
372	Polka Pop 3	
373	Paso Doble 1	Paso Doble
374	Paso Doble 2	
375	Paso Doble 3	
376	Tango 1	Tango
377	Tango 2	
378	Tango 3	

No.	Name	Category
379	R&B 1	R&B Dance
380	R&B 2	
381	R&B 3	
382	R&B 4	
383	R&B 5	
384	R&B 6	
385	R&B 7	
386	R&B 8	
387	R&B 9	
388	Street Hop	Hip Hop
389	Hip Hop 1	
390	Hip Hop 2	
391	Hip Hop 3	
392	Hip Hop 4	
393	Hip Hop 5	
394	Hip Hop 6	
395	Hip Hop 7	
396	Hip Hop 8	
397	Hip Hop 9	
398	Hip Hop 10	
399	Hip Reggae 1	
400	Hip Reggae 2	
401	Hip Reggae 3	
402	Rock Hop 1	
403	Rock Hop 2	
404	G-Funk 1	G-Funk
405	G-Funk 2	
406	G-Funk 3	
407	G-Funk 4	
408	G-Funk 5	
409	Abstract 1	Abstract
410	Abstract 2	
411	Abstract 3	
412	Abstract 4	
413	Cool House	House
414	House 1	
415	House 2	
416	House 3	
417	House 4	
418	Shuffle House	
419	Hard House 1	Hard House
420	Hard House 2	
421	Garage 1	Garage
422	Garage 2	Garage
423	Break Beats 1	Break Beats
424	Break Beats 2	
425	Drum'n'Bass 1	Drum'n' Bass
426	Drum'n'Bass 2	
427	Drum'n'Bass 3	
428	Drum'n'Bass 4	
429	Two Step 1	Two Step
430	Two Step 2	
431	Techno 1	Techno
432	Techno 2	
433	Techno 3	
434	Techno 4	
435	Techno 5	
436	Dutch Trance	Trance
437	Euro Trance	
438	Hard Trance	Hard Trance
439	Hard Core	Hard Core
440	Disco	Disco
441	8Beat 1	8 Beat
442	8Beat 2	
443	8Beat 3	
444	8Beat 4	
445	8Beat 5	
446	8Beat 6	
447	8Beat 7	
448	8Beat 8	
449	8Beat 9	
450	8Beat 10	
451	8Beat 11	
452	8Beat 12	
453	8Beat 13	
454	8Beat 14	
455	8Beat 15	
456	16Beat 1	16 Beat
457	16Beat 2	
458	16Beat 3	
459	16Beat 4	
460	16Beat 5	
461	16Beat 6	
462	16Beat 7	
463	16Beat 8	
464	16Beat 9	
465	Shuffle 1	Shuffle
466	Shuffle 2	
467	Shuffle 3	
468	Shuffle 4	
469	Shuffle 5	
470	Shuffle 6	
471	Shuffle 7	
472	Shuffle 8	
473	Shuffle 9	
474	Shuffle 10	
475	Shuffle 11	
476	Fast Shuffle 1	Fast Shuffle
477	Fast Shuffle 2	
478	6/8 Slow 1	6/8 Beat
479	6/8 Slow 2	
480	6/8 Slow 3	
481	Intro 1	Intro
482	Intro 2	
483	Intro 3	
484	Intro 4	
485	Intro 5	
486	Intro 6	
487	Intro 7	
488	Intro 8	
489	Intro 9	
490	Intro 10	
491	Ending 1	Ending
492	Ending 2	
493	Ending 3	
494	Ending 4	
495	Ending 5	
496	Ending 6	
497	Ending 7	
498	Ending 8	
499	Ending 9	
500	Ending 10	

Dr. Rhythm
DR-880

MIDI-Implementationstabelle

Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16	1–16 1–16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X **************	Mode 3 X	
Note Number:	True Voice	0–127 **************	0–127 0–127	*1 *2
Velocity	Note On Note Off	O 9n V=1–127 X	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	7 0 6, 38 100, 101	X O O O	O *3 O O O	Volume Bank Select *4 Data Entry RPN MSB, LSB

Program Change	: True Number	O **************	O	Kit Change
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O *5 O *5 X	O *6 O *6 X	 0–99
System Realtime	: Clock : Commands	O *5 O *5	O *7 O *6	
Aux Messages	: Local On/Off : All Notes Off : All Sound Off : Reset All Controllers : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	X X X X O X	
Notes		*1 Relationship between Percussion instrument and Note number is common to transmit and receive. *2 Some sounds may not play at the correct pitch. *3 Can be set to O or X. *4 Used to specify preset/user kits. *5 When Sync mode is MIDI, this message can not transmitted. *6 When Sync mode is INTERNAL, this message can not received. *7 When Sync mode is INTERNAL or REMOTE, this message can not received.		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

Technische Daten

DR-880: Dr.Rhythm

Maximale Polyphonie

32 Stimmen

* *Einige Bass-Sounds verwenden mehr als eine Stimme pro Note, daher ist bei Nutzung dieser Bass-Sounds die Polyphonie geringer.*

Instrumente

Drum:	440
Bass:	40

Kits

Preset:	100
User:	100

Patterns

Preset:	500
User:	500

Songs

User:	100

Maximale Notenkapazität

ca. 30.000 Noten

* *Abhängig vom erstellten Pattern oder Song kann die max. Notenkapazität geringer sein als 30.000 Noten.*

Auflösung

96 Ticks pro 1/4-Note

Tempo

20–260 bpm

Pads

20, anschlagdynamisch

Display

beleuchtetes LCD

Anschlüsse

(Rückseite)

Master Out L (MONO), R (Klinke)
Master Out L, R (Cinch)
Individual A, B (Klinke)
Digital Out (koaxial)
CTL 1,2 (TRS Klinke)
CTL 3,4/EXP PEDAL (TRS Klinke)
USB
MIDI IN, OUT
AC-Adapter

(Vorderseite)

Phones (Stereoklinke)
Guitar/Bass Input (Klinke)

Stromversorgung

AC-Adapter (BRC-Serie)

Stromverbrauch

600 mA (max.)

Abmessungen

273 (W) x 242 (D) x 72 (H) mm
10-3/4 (W) x 9-9/16 (D) x 2-7/8 (H) inches

Gewicht

ca. 1,4 kg / 3 lbs 2 oz (ohne AC-Adapter)

Beigefügtes Zubehör

AC-Adapter
Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)
DR-880 Treiber CD-ROM
Roland Service (separates Informationsblatt)

Zusätzliches Zubehör

Fußtaster (FS-5U)
Doppel-Fußtaster (FS-6)
Expression Pedal (Roland EV-5)

* *Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.*

Index

F

G

H

I

K

L

M

N

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Für EU-Länder



Dieses Produkt entspricht der europäischen Verordung 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY
Compliance Information Statement

Model Name :	DR-880
Type of Equipment :	Dr. Rhythm
Responsible Party :	Roland Corporation U.S.
Address :	5100 S.Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone :	(323) 890-3700


BOSS
BOSS Corporation